

POCKET GAMER
电子天下·掌机迷
零售价8.80元
2008年1期 Vol.95
5大特稿
新春购机指南
贰零零柒掌机大事记
方寸群英会·掌机经典
宅腐文化漫谈
符文工厂2开发特辑
攻略研究
最终幻想4
星海传说 初次启程
远古封印之炎
符文工厂2
掌机迷DVD
真正12cm光盘
DVD
ISSN 1672-8866
01>
9 771672 886049


口袋迷
PokéMon Fan
新春大礼
接受邮购
超值定价
24.8元
2月25日
震撼上市
邮购请注明“口袋精华2”（邮购免收邮资）
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收
邮编：100011
联系电话：010-6447 2177/2180
赠 官方十周年纪念终极音乐大碟
口袋迷
POKéMON FAN
10周年经典音乐集
ポケモン精华本
ポケモン精华本 ②
《口袋迷》第6辑 — 第10辑 精彩内容全面修订整理！新年终极收藏！

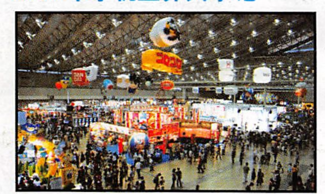
杂志+DVD
总95期
2008年第1期



■星海传说 初次启程

CONTENTS

卷首特辑



回首过去的07年，可以找到许多难忘回忆。这一年里发生的许多事情都是值得回忆的，我们把每一个月发生的比较重要的事情总结了一下，也好好回忆一下自己在过去的一年里的见闻吧。

特别策划



适逢春节，不知道各位玩家们是否已经准备开始购入自己心仪的主机了呢？本期特别策划为你解读购买主机时应该注意的所有事宜，其中还不缺少精彩的周边推荐。相信这篇文章一定会给准备购机的你一个参考。



从GB发售算起，掌机游戏业发展到现在已经有近20年的历史了。在岁月长河中，有多少让我们无法忘怀的游戏，永远留在大家的记忆当中呢？我们将带领大家从GB时代开始做一次穿越时空的漫游，只要它们能够给大家留下不可磨灭的回忆，我们就不应该把这些游戏遗忘。



你的周围有这样的人吗？他们对时尚文化漠不关心,却总会成为流行词汇的带头人；他们的生活空间只局限与学校（公司）和家里两点之间；他们有着一个小圈子，圈子里的通用语言几乎都是由你听不懂的语言和词汇组成；他们在某些方面表现出惊人的知识；他们对大多数人认为是“小孩子玩意”的动画、漫画、游戏有着超乎你想象的兴趣。没错，他们的名字就是——御宅族。

新闻中心

新作报道

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：8.80元

STAFF
编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功
出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫、庄凌艳
编辑：暗凌、翔武、莱团、猴子、露琪
美术编辑：刘振伟
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系
发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系
联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB
次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

PG攻略战队

游戏评测团

软硬兵团

游戏单间

PG吧

本刊声明

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—
yp@vgame.cn

2007 掌机业界大事记

时间过得真是很快，转眼间一年又过去了。2007年对于全世界的玩家来说是充满戏剧性的一年，在这过去的一年里，都有许多事情让你难以忘怀。今天就让我们回过头来，以客观的眼光回顾一下在这过去的一年中发生的事情吧。

三国志大战DS火热登场

1月25日，原本定在2006年发售的SEGA出品的卡片战略游戏《三国志大战DS》经过延期半年之后终于发售。该系列的街机版在日本推出之后大受欢迎，在玩家们要求移植到家用机的呼声之下，SEGA把该作平台放在了适合触控操作的DS上。尽管DS版的画面和操作方式与街机相比有一定差异，但是这并没有使这部作品的游戏性降低。相反地，原先没有机会接触街机版《三国志大战》的玩家们也可以玩到这个游戏了，而且是随时随地娱乐，因此本作无论在日本还是中国都受到相当多玩家的欢迎，其支持无线Wi-Fi对战的设定也是这个游戏大受好评的原因，该游戏在国内火了很长时间，时至今日，依然有不少玩家对这个游戏念念不忘。



《雷顿教授》、《怪物猎人P2》各领风骚

Level 5宣布加入DS游戏开发队伍之后，请日本著名教育学家、以《头脑体操》系列读物闻名世界的多湖辉先生担任游戏监修，利用DS的硬件机能开发了新游戏《雷顿教授与不可思议的小镇》，于2月15日发售。该系列以智力解谜的形式讲述了一个童话般的故事，使玩家们沉浸在旧世纪风格的英国小镇中不能自拔。大泉洋和堀北真希两位声优在游戏中的表现也使人满意。在第一弹大获成功之后，该系列又在今年11月推出了第二弹《恶魔之箱》。两系列出货达到144万，这也是Level 5在日本推出的游戏系列中销量最高的作品。目前系列第三作《最后的时间旅行》也在制作中，以Level 5与多湖先生的制作能力，相信这又将是一部广受欢迎的作品。



与此同时，PSP的玩家们期待已久的《怪物猎人Portable 2nd》也于2月22日在日本发售。为了答谢关注游戏的玩家，CAPCOM在东京的秋叶原特别举办了发售抽奖纪念会，为玩家们派发奖品。所有在秋叶原有乐町购买《怪物猎人Portable 2nd》的玩家，可以以软件和购买发票作为凭证，参加抽奖活动。《怪物猎人》系列自从在PSP平台推出之后，获得了比PS2版更大的人气，在中国也受到PSP玩家的普遍欢迎。《怪物猎人Portable 2nd》的出货量突破100万，成为日版PSP上第一个突破百万的游戏，对PSP的普及来说功不可没。在今年11月，该作的续篇《怪物猎人Portable 2nd G》宣布将与2008年3月发售，相信很多玩家们已经迫不及待了吧。

叶开	爸爸，春节回家过年！（猴子：好感动的亲情！）
读者资料	男，18岁，浙江省宁波市华光城华绣巷74-502，315040

FF20周年纪念活动开始

从1987年FC上的第一部《最终幻想》诞生到2007年，FF系列已经走过了20个年头。从一个经营不善的小公司抱着破釜沉舟的念头制作的“最后的游戏”到如今在全世界大红大紫，《最终幻想》游戏的名字随着时代的变迁逐渐被更多的玩家们熟悉。为了答谢支持自己的玩家们，Square Enix从3月开始举办了《最终幻想》系列诞生20周年纪念的活动。FF1、FF2作为纪念意义的作品被重新制作在PSP上,游戏画面和音乐得到了究极的强化。之后在这一年内推出的与FF有关的作品还有PSP版《FFT 狮子战争》、《FF7核心危机》，以及DS版的《FF12亡灵之翼》、《FFTA2封穴的魔法书》以及利用3D引擎完全重制的《最终幻想4》。对于FF系列的粉丝们来说，2007年确实是充实的一年，这么多作品足够喜欢它们的玩家拿出足够多的时间去play了。



久多良木健SCE掌门宝座易手

4月26日，一个震惊业界的消息从SCE总部传出：从PS时代后期担任SCE代表取缔役社长的久多良木健将正式退任，将Sony Computer Entertainment部门的第一把交椅让给原先负责SCE美国事务的平井一夫。尽管从年龄上看，43岁的平井接替61岁的久多良木的职位是一件很正常的事情，但是考虑到在过去的一年中发生的事情，很多人认为久多良木氏的“退位”与PS3发售之后的销售状况有着很大的关系。在率领SCE连续取得PS与PS2时代的胜利，创造了继任天堂之后又一个业界神话传说之后，久多良木健在PS3时代主张硬件机能与高清显示至上的方针遭遇了尴尬的境界，PS3的对手甚至不是Xbox360和Wii,仅仅一台双屏幕的掌机DS就让这个游戏



业界高端先锋丧失了长久以来的市场，久多良木与其鼓吹的政策得到了越来越多的人的批评。在这个时候选择“功成身退”，不知是不是久多良木氏为保全其晚节而做出的无奈之举。但是不管人们怎么猜测，他的离去宣告了一个时代的结束。

Square Enix Party 2007

5月12日，Square Enix 召开了自2005年7月之后的又一次游戏展示会“Square Enix Party 2007”在东京幕张会场开幕。在2005年的Party上，Square Enix 的宣传重点是FF12，而这次的宣传却多头并举，宣传的重头戏当然是今年SE的“最终幻想诞生20周年”的纪念活动。除了FF系列作品之外,PSP版《星海传说》、DS的《美妙世界》、《富有街DS》、《勇者斗恶龙9》、Wii的《剑神DQ 假面女王与镜之塔》还有多平台的网络游戏FF11的新资料篇《阿鲁塔那的神兵》都吸引了许多玩家。另外在这次Party上还举办了DQM-Joker的官方大赛“Great Masters' GP”，获得优胜的选手得到了堀井雄二亲笔签名的Wii主机和游戏作为奖品。



黄晟航　掌机是众多数码科技的集合，掌机是一个时代数码科技的标志。
读者资料　男，15岁，上海市崇明县城桥镇中街山路怡祥居6号楼302室，202150 QQ：8014662216

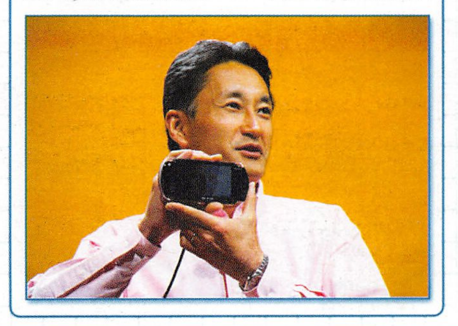
第26回次世代世界休闲娱乐展

6月23—24日，以少儿观众为对象的“次世代世界休闲娱乐展”在东京举办。这一展会向来都是以展示目前最流行的玩具为主，而今年的展出商品中，游戏软件和周边设备成为宣传的重点。任天堂的《赛尔达传说幻影沙漏》、SCE的《捉猴大作战》、BANDAI-NAMCO的《太鼓达人DS》、CAPCOM的《流星洛克人》等作品都提供了试玩或视频展示。游戏硬件方面依旧是DS唱主角，Wii和PSP次之，PS3也有游戏展出。今年的展出游戏中，适合女生玩的游戏明显增多，这也说明目前游戏公司对于女性玩家群的重视程度比以前有了不小的提高。



E3大展PSP新机公布

7月11—13日，一年一度的“电子娱乐展览会”（Electronic Entertainment Expo）也就是大家熟悉的E3在美国洛杉矶召开。正如前一年所宣布的那样，2007年的E3在展出规模上有了很大的调整，从原先的LA会展中心迁移到该市几个学校的分会场，与会人数也比以往减少很多。尽管今年的E3规模变小了，但是宣传的内容依旧吸引许多人。宫本茂大师推荐的新周边Wii Fit暂且不提，刚刚走



马上任不久的SCE新社长平井一夫向大家展示的PSP新机型“PSP 2000 Slim”在E3也造成了不小的轰动。经过2年多的时间，SCE终于使自己的掌机向着更薄更轻的方向发展，虽然从表面看不出新机的太大改变，但是机器拿在手里的感觉确实显得不同。另外新机支持的视频输出可以使玩家利用高清电视观看影片、玩PSP游戏，也显示了SCE在PS3前景不明的时候对于PSP这台掌机寄托的更多希望。

DQ天空三部曲移植DS、9代延期预定

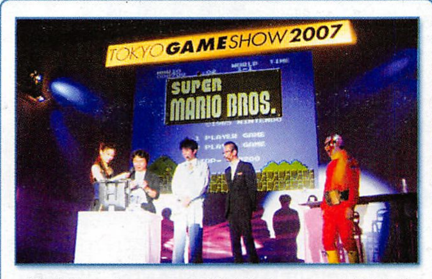
8月1日，一个令老DQ玩家们激动的消息从Square Enix传了出来：以“天空”三部曲而闻名的DQ4、5、6三作将以新的姿态移植到DS主机上。此时距DQ4初版发售已经过了17年的时间，而DQ5和DQ6也是多年没见了。其中4代和5代曾经分别移植到PS和PS2上，而6代一直只有SFC的版本。这次的移植统一使用了DQ4的PS版引擎，游戏画面由于双屏幕的设计而有微妙的改变。4代已经在2007年11月发售，5代预定08年春登场，6代发售日仍然没有确定。在8月27日，Square Enix又宣布DQ9延期到2008年发售的消息。虽然说DQ延期对于大家来说不是什么新鲜事，但是这次的跳票还是让不少人失望。不过SE每次这么做都是为了使游戏更加完美，所以说必要的等待还是值得的。何况这之前至少还有2部DQ可以玩呢。



TGS2007开展、新PSP发售

每年的9月都是许多玩家望眼欲穿的日子，因为日本最大的电玩展Tokyo Game Show在这个月召开。今年TGS上颁发的CESA大奖由任天堂的Wii Sports和CAPCOM的《怪物猎人Portable 2nd》获得，各路人马集结在东京幕张宣传自己公司的新产品，SCE的PS3在经过多次取舍之后终于宣布震动手柄Dual Shock

孟安亮	为什么PG是半月刊啊？这让我很为难哎，上课都没事情做……（猴子：上课注意听讲！）
读者资料	男，17岁，江苏省南京市栖霞中学烷基苯厂校区高一2班，210038



3的推出。在TGS开展的当天，SCE在日本发售了PSP的新机型“PSP 2000-Lite”。入手新机的玩家们立刻感受到机器的手感和轻便程度与旧机型相比有了很大改进，而且视频输出的质量也确实很不错。有意思的是，PSP 2000因为暂时破解不能只能玩正版游戏，于是一些商人大量囤积旧型机PSP-1000，打算在短时间内大赚一把。但是过了没多久M33的破解程序就推出了，这些人囤积居奇的旧机全都成了过时货。尽管商人们咬着牙将新机的价格提高了上百元，但是仍然无法彻底推动旧机的清仓，真是人算不如天算。

“任天堂Conference 2007秋”召开

在2007年取得骄人成绩的任天堂，于10月10日在东京召开了以2008年规划为主题的研讨会“任天堂Conference 2007秋”。岩田聪社长对这一年的工作情况做了总结，并且宣布了来年的软件发售计划。除了已经宣布的Wii和DS软件之外，Wii主机专有的下载游戏系统“Wii Ware”成为话题。任天堂将在新的一年继续秉承“游戏人口扩大化”的政策，也昭示着任天堂继续扩展游戏市场的“第三步”已经展开。在这一届会议上宣布的DS软件到目前大部分已经发售，而截止到完稿时发售日依旧未定的《火炎之纹章》、《Famicom战争DS2》、《王国之心358/2days》、《勇者斗恶龙9》等作品都是玩家们继续期待的目标。



洛克人20周年纪念活动

株式会社CAPCOM于11月18日在池袋阳光都市文化会馆召开了“洛克人20周年纪念活动”。自1987年在FC上发售的动作游戏《洛克人》系列到2007年12月17日迎来了诞生20周年的纪念，现在这个游戏已经发展成多个系列，其本篇、X系列、ZERO系列、EXE系列等游戏都拥有相当数量的支持者。目前在DS上活跃的《流星洛克人》、《洛克人ZX》等作品人气依旧。《洛克人》系列之父稻船信二亲临会场，博得了洛克人fans的阵阵掌声。



岁末翘首待来年

2007年最后的一个月和往年一样并不平静。圣诞前夕的火药气息席卷整个业界，从东方到西方的游戏市场都经历了一次没有硝烟的战争。游戏作为圣诞礼物成了许多玩家和他们的亲朋好友们购买的目标，各大游戏公司也在这个时候开动全力将自己的软硬件推向市场。DS和PSP主机作为圣诞礼物的好选择在这年的最后一个月都卖得相当不错。PSP的《怪物猎人Portable 2nd》成为在日本07年销量最大的软件（1,489,898份），也创造了日版PSP游戏的销售记录。在07年最后几天举办的香港亚洲游戏展表明日本以外的亚洲游戏市场正在迅速扩大，而中国大陆的游戏消费潜力也依旧被远在千里之外的游戏商们关注着。在2008年，随着北京奥运会的到来，中国将再次吸引世界的目光，而我们的游戏市场，也必将成为具有投资前景的对象。对于我们每一个玩家来说，好好游戏、好好生活，是大家都应该去做的事情。

李莉	多赠东西啦，比如小编的签名！（猴子：你和这期边角栏里的张帅是一家人？）
读者资料	女，18岁，天津市河西区小海底粤江里46-301，300022

FF4存在恶性BUG SE官方确认证实

1月11日，株式会社Square Enix宣布，该社在2007年12月20日发售的DS用RPG游戏《最终幻想4》存在2种可导致游戏不能正常运行的BUG，并且提醒玩家回避这些情况。

第1个BUG是在游戏通关一次，继承一周目重新开始之后，在陆行鸟那里观看动画（イベントシアター模式）的时候，观看“未来へのプロローグ”的时候，一直到游戏结束出现结局时，本来不能操作的角色突然可以进行操作，但是画面停止在那个场景，无法退出。该BUG的回避方法是在“イベントシアター”的菜单内不选择观看该段动画。一旦观看的话，不要存档，直接RESET游戏重新进入，BUG就可以解除。

第2个BUG的情况比较复杂，在拥有飞空艇、可以进入地底世界的时候，如果不切断DS的电源，直接从菜单处选择“タイトルへ”，或者在战斗中全灭后，选择重新开始(NEW GAME)的时候，在バロン城得到飞空艇后，飞空艇的图标在画面上表示不能，此时如果降落在陆地等地方，之后就再也找不到飞空艇，游戏无法继续进行。回避的方法就是不要在飞空艇进入地底后，从菜单返回标题开始NEW GAME。如果非要开始新游戏的话，就切断DS的电源然后再开机进入游戏。这两处BUG不难回避，但是如果在发生BUG后存了档，那么游戏就不能进行了。SE发表声明说已经遇到BUG并且存了档的玩家可以直接向该社电话咨询解决方法。



配合《闪电十一人》宣传活动 偶像组合“twe'lv”近日结成



→借助游戏从而发展成为偶像团体的事情虽然并不在少数，但是她们能够红多久呢？

1月11日，LEVEL-5宣布，为配合DS足球角色扮演游戏《闪电十一人(イナズマイレブン)》的宣传，将组成专门的偶像团体“twe'lv”。

“twe'lv”是配合游戏角色所组成的偶像团体，以代表足球队幕后支援者的“第12号队员(Twelve)”来命名，同 r包含“所有现代孩子们的啦啦队”的含义。“twe'lv”的成员共有3名，分 e对应到游戏中的3名登场角色：雷门高中新闻社记者音无春奈、雷门高中校长独生女雷门夏未，以及与主角圆堂守青梅竹马的足球社经理木野秋，3人将从宣传、情报、人际关系、人力组织等各方面来支援雷门高中足球社的发展。

“twe'lv” 5. H斡蜗反 缘娜挝瘢 荸 蜗返钠 睬 们 稍 5薄冻 r空之钥》、《异度庄稼》等游戏配乐的光田康典亲自作曲。她们还将参与后续相关宣传采访活动的演出，包括13日在“2008年次世代休闲玩具展”的舞台活动。此外也预定演唱根据游戏改编的电视版动画的片尾曲。NDS《闪电11人》预定2008年春季推出。

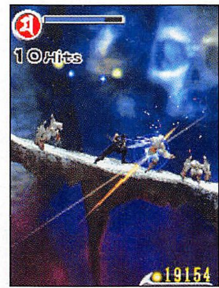
黎志超	掌机是我的至爱，掌机迷是我的最爱。
读者资料	男，19岁，广东省佛山市南海区大沥镇黄岐罗村新村16巷1号，528248

《忍者外传 龙剑》发售日决定 官方网站同时公布大量信息

由 TECMO 制作的DS触笔动作冒险游戏《忍者外传 龙剑（Ninja Gaiden Dragon Sword）》官方网站15日正式开张，游戏的预定发售日决定为3月20日，售价5040日元，CERO评定为B（12岁以上对象）。《忍者外传 龙剑》是 TECMO 知名忍者动作游戏《忍者外传》系列新作，承袭系列作爽快的忍者动作玩法，并采用细致3D绘图画面以及系列作首次采用的全触摸操作。

游戏将全程采用触摸笔游玩，包括移动、跳跃与攻击都可通过触摸操作，如笔尖划过敌人即可使出刀剑攻击，笔尖点击敌人则可使出手里剑







攻击。之外像是“饭纲落”、“空蝉斩”、“飞燕”等玩家熟悉的必杀技，也都能通过触摸组合的方式来施展。

在强力的忍术攻击部分，同样也是采用触摸输入方式施展，玩家只要点击画面上的梵文符号，触摸屏幕就会出现梵文字体，此时只要依照笔画书写，就可以发动忍术。

游戏的故事剧情设定在“黑龙丸事件”半年后，埋首于隼之里重建的主角隼龙，为了对抗侵略者，将再度拿起传说宝刀“龙剑”与新登场的美丽女忍者红叶并肩作战。游戏将通过左右并列的双屏幕，以漫画风格的精美2D插画来呈现故事剧情的演出。

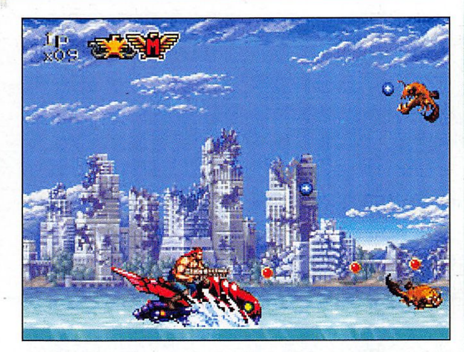
NDS《忍者外传 龙剑》预定3月20日推出，定价5040日元。

《魂斗罗4》登陆日本 系列诞生20周年纪念

株式会社KONAMI Digital Entertainment在DS上发表的《魂斗罗4》在去年已经在北美市场发售，虽然这部游戏从某种角度来说是一部纪念性质的作品，但是这部作品仍将在日本发售，并且和系列作品一样，更换了新的名字：《魂斗罗 双重精神》(魂斗罗 Dual Spirits)。“双重精神”是GBA版“硬派精神”(Hard Spirits)的延续，而且缩写正好构成DS两个字母，与游戏的平台名称契合。该作预定于3月13日发售，价格为4980日元。

《魂斗罗 双重精神》是1987年以来《魂斗罗》系列发展的正统续作，在海外的名称《魂斗罗4》





已经说明了这一点。游戏和海外版一样，分为Easy、Normal、Hard三个不同的难度。在低难度下，即使是初接触这个系列的玩家也可以很好地体会到《魂斗罗》的乐趣。

日版《魂斗罗DS》与美版内容基本相同，包括游戏的正篇和40个挑战关卡。玩家可以通过挑战来获得《魂斗罗》系列诞生20周年的纪念品。包括FC版的《魂斗罗》1代和2代。但是从目前的资料来看，日版收录的FC《魂斗罗》的ROM和美版一样，华丽的日版1代不能在DS上重现，不得不说是一种遗憾。

陆敏贤	唉！写错字呀！会不会登不上边角栏呢？我想应该不行吧？
读者资料	女，18岁，广州市番禺区南村镇肖地街四巷3号，511442

在DSL上能玩FC卡带？日本推出可连电视转接器



想在DS上玩怀旧游戏？除了任天堂官方发售的FC Mini系列之外，现在玩家们又多了一个选择，而且是非常划算的：曾经生产FC红白机兼容机“Cyber Famulator”的日本Cyber Gadget公司最近推出了一种新机型“Famulator Lite”，同样使用FC卡带，但是可以直接接驳在DS Lite主机上，用DS的屏幕作为FC游戏的显示设备。DS的十字键和ABXY键作为控制FC游戏的方向键、AB键就连射AB键使用。该设备使用4节5号电池，和DSL一起使用时大约可以运行4.5小时左右。还可以把DSL的充电器作为电源线接在上面进行供电。玩的时候需要将该设备的端子插在DSL的下插槽中，同时将一块GBA卡带插在该设备上作为引导卡。FC卡带插在它的另外一端，开机之后，就可以使用DS的屏幕玩FC的游戏了。选用上画面还是下画面进行游戏是由DS的本体设定决定的，一般来说上画面比较好一些。

这个周边的裸机重量大约是162克，装上电池、GBA卡和FC卡之后重约336克，再和DS组合之后达到了550克，大约一斤来重，拿在手里还是比较沉的。由于DS的屏幕纵解析度仍然没有FC多，所以FC游戏在DS屏幕上显示的时候会出现变形，但是效果比FC Mini要好一些。另外这个设备还带有AV OUT的接口，可以输出单声道音频和视频信号，连在电视机上就可以显示出FC全屏的画面了。在游戏的时候同时按SELECT和A键，可以对视频进行微调，但是调节设定在断电之后就会消除。同时按A、B、L、R键的时候可以使游戏RESET。

总的来说，这个设备对于喜欢怀旧并且拥有FC卡带的玩家来说还是比较值得的。不过这个周边在体积、重量和便携性方面还是存在着不小的缺陷，而且它的价格比同厂生产的单纯的FC兼容机要贵，又不支持2P同时游戏，在玩的时候必须使用GBA卡做引导，玩的时候手感沉重，这些问题也是很难解决的。该周边已经在日本上市，价格大约在5000日元左右。如果你是一个FC爱好者并且想在DS上玩FC游戏的话，可以考虑购买。



↑这个设备PSP早已实现，如今NDS上又出现这个东西，看来把掌机放到电视上玩已经是一个趋势了。

《大蛇无双》中文版3月底登场 即日起在台展开预约订购活动



台湾光荣最近发表消息称，PSP战略动作游戏《大蛇无双（无双OROCHI）》将于 3 月底在台湾省推出中文版。PSP《大蛇无双》除了预定于2月21日与日本同步在台推出日文版之外，并将于3月27日推出玩家们期待已久的中文版，让不懂日文的玩家也能充分享受游戏的内容，两版本定价皆为新台币1380元（约合人民币312元）。

PSP《大蛇无双》移植自2007年3月所推出的PS2版同名作品，完整收录原作内容与系统，并首度在 PSP 系列作采用大型战场。同时还加入包括无线网络联机合作过关以及重新制作的漫画式剧情事件演出等原创要素。

SCEE推出PSP专用GPS导航套件囊括欧洲16国最新地图信息

欧洲新力计算机娱乐（SCEE）发表，将于2008年在欧洲推出PSP专用GPS全球定位系统导航套件《Go！Explore》，提供英、法、德、意、西等欧洲16个国家的导航功能。《Go！Explore》由SCEE与图资供货商Tele Atlas以及导航软件商Nav NGo合作开发，通过PSP专属GPS接收器与导航软件，让使用者可以在驾车或徒步时，随时确认自己所在位置与查询地图信息。《Go！Explore》将以3D绘图方式来呈现城市地图与重点地标；收录上百种分类上千个景点信息；可纪录我的最爱、住家位置与历史纪录等个人信息；提供最快/最短路径搜寻，以及日/夜模式；提供丰富的设定功能，包含路径搜寻设定与视觉设定等等。《Go！Explore》将推出7个欧洲区域版本，包括“英国/爱尔兰”、“法国”、“德国/奥地利/瑞士”、“西班牙/葡萄牙”、“意大利”、“挪威/瑞典/丹麦”与“比利时/荷兰/卢森堡”。每种版本都将收录涵盖区域的各国地图，以及上百个3D绘制重点地标与上千个知名景点，并提供欧洲11国语言的语音信息。

除初始内建的资料外，《Go！Explore》并可通过PLAYSTATION Network下载更新，后续预定释出附加地图、新景点等新数据，以及其它多样化的Wi-Fi无线网络功能。

PSP《Go！Explore》预定2008年春季推出，将分为3种不同包装：

软件包（定价119欧元）

内含：GPS接收器、UMD导航软件

车用套件包（定价149欧元）

内含：GPS接收器、UMD导航软件、车用套件

PSP套件包（定价299欧元）

内含：GPS接收器、UMD导航软件、车用套件、新型PSP主机



←GPS功能已经成为目前流行手机必备的一个软件之一，如今拿起PSP就知道自己在哪里了。

游戏开发者大会2008召开在即 任天堂微软及其他厂家预计参加

除了一年一度的E3之外，“游戏开发者大会”（Game Developers Conference，简称GDC）也是许多游戏业人士会聚一堂的好时机。这个会议的专业性更强，每年都有大量的游戏制作人在该会议上发表演讲，交流游戏制作心得。今年的GDC预定将于2月18日至22日在旧金山的Moscone Center举行，各大游戏制作厂商已经开始预订席位。GDC的总负责人Jamil Moledina宣布，任天堂将在今年的会议上讲解Wii Fit的开发工作，以及即将开展的Wii游戏网络下载服务WiiWare channel的情况，另外延期发售的《任天堂全明星大乱斗》也是人们关注的焦点。微软的副总裁John Schappert的演讲话题是“开放的未来：创造性社区的构建”。发明家、著名未来学家Ray Kurzweil则将向大家描述未来20年游戏的发展情况。

此外已经预定参加今年GCD的游戏开发者还有Activision、BioWare、Blizzard、Crytek、Electronic Arts、Harmonix、Havok、Insomniac、LucasArts、Midway、Nokia、SCE、THQ、Ubisoft和Valve等公司。



刘显雷	唉，本人地处偏僻，上市五六天后，才买得到。
读者资料	南京市浦口区盘城新街114号，210044

PG视点

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

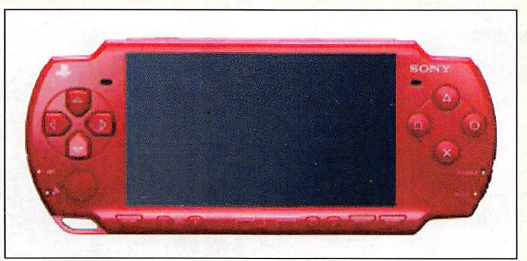
过年消费热，投资须谨慎！

又是一年的春节要来到了。每年的这个时候都是国内游戏商们开足马力赚钱的时候，因为玩家们的银子储备在这时候是最充足的。现在孩子们过年拿到的压岁钱越来越多，储备下来买台PSP或者DS都不成问题，比十几年前好多了。大家在忙着给游戏商人们送钱之前，对于当下的游戏市场应该有所了解，这对于各位手中宝贵的资金来说意义是重大的。尤其是还没挣钱的玩家朋友们，老爸老妈的资金来得不易，如果花得不是地方的话那可就不好了。不管大家过年的时候手头的支出预算是大还是小，总有许多地方值得大家留意的。

首先说一说机器。逢年过节的时候国内游戏市场上涨价最快的就是游戏主机。以PSP和DS来说，一般在春节这一个月里价格会上浮50—100元左右。这是很正常的，做买卖的商家也得过年么，在一年里时间不多的旺季出现价格调整，所以大家平时在攒钱买机的时候要注意春节的“储备金”要比平时多一点。购机是件说大不大说小不小的事情，在购买之前最好找这方面的行家问一问，或者经信得过的朋友推荐去一些店铺。大城市与中小城市的游戏店环境不尽相同，大的地方在最热闹的时候一个店每天出几十台机器都是有可能的，因此货源充足，有比较大的挑选余地。小一点的地方就不好说了，但是在春节前后店里的机器应该也有10台左右的常备存货。挑机器的时候除了注意机器本身是否存在瑕疵之外，如果自己中意的颜色缺或，也应该与老板协商，让他尽快补货，最好不要图一时方便挑了自己不喜欢的机器。目前PSP-1000在国内仍有存货，但是全新的数量已经不多，毕竟已经停产快半年了。而且新PSP的价格比旧型机也贵不了太多，这点钱就不要吝惜了。DS方面，目前国内最可靠的无翻新主机还是神游的IDSL，颜色目前有多种可选，并不比水货少。如果要买日美版的主机，一般来说，除了少数颜色稀缺的版本外，其他的如黑、白等颜色的机器翻新的比较多，不推荐购买。而且日版和美版机器的电源都是110V的，要另购变压器，也是比较麻烦的事情。

在软件和周边购买方面，目前PSP和DS的正版软件的价格都比较稳定，玩家们一般是出于收藏目的购买。烧录卡和记忆棒基本上还是大部分玩家游戏必备的东西，这些周边的价格目前还是比较稳定的，在购买的时候最好对比一下市场上普遍的价格，不要图便宜买了冒牌货，或者因为不知道行情被JS们宰上一刀。一般来说，在买机的时候要注意索取销售的单据，这样有了问题也比较好处理。在买卡的时候当面试好，确认没问题之后再付款。至于网络购买，因为网络卖家的价格普遍比开实体店的便宜，所以也有不少玩家选择这种交易方法。但是注意必须选择有一定信誉、最好是以前交易过没有问题的商家，这样有问题也好商量。说到网购的物流问题，目前国内的快递公司数量繁多,但是服务质量参差不齐。如果对它们了解比较少，那就从经常在网上买卖东西的朋友打听一下。有的公司在派货方面做得还可以，但是物品到达玩家所在的地方时，当地的物流送达部门做得效率不高，这也会导致一定的麻烦。还有就是需要注意快递物品在路上可能遇到的损害，尤其是比较贵的机器和棒、卡等东西，最好在邮购的时候加上一点保价金，这样即使遭遇了意外也可以挽回损失。因为最近冒出某快递公司仓库着火的消息，所以这点保险钱还是别吝惜了，不怕一万就怕万一。

不管怎么说，快过年了，为了大家能够在春节期间有一个轻松愉快的娱乐环境，小编才在这里罗嗦了这些东西，一切都是为了大家好嘛。



谢杰	竟买到了“女仆的信封”，太邪恶了，中国邮政！
读者资料	男，19岁，广西桂林工学院雁山小觑252校区，541006

纵观掌机业界风云变化

中国掌机游戏流行榜

12月16日~12月31日（人气统计）

NDS双周游戏热门榜TOP15





排名	变化	版本	游戏	厂商	类型	发售日	人气指数	点评
1	NEW	日版	最终幻想IV	SQUARE ENIX	RPG	2007.12.20	203276	今年推出的最后一款FF炒冷饭游戏。
2	NEW	日版	高速卡片战斗 卡片英雄	任天堂	TAB	2007.12.20	186009	游戏的风格有一点像《洛克人EXE》。
3	NEW	日版	哆啦A梦超棒球外传	NBGI	SPG	2007.12.20	171747	根据《机器猫》棒球漫画改编的游戏。
4	NEW	日版	网球王子 抽击	KONAMI	SPG	2007.12.20	152554	另一个版本将会在这个月的24日推出。
5	NEW	日版	迷失蔚蓝3	KONAMI	AVG	2007.12.20	121735	系列的第3代作品，目前还没有汉化版。
6	↑	美版	马里奥聚会DS	Hudson	TAB	2007.11.19	106776	老少咸宜寓教于乐的迷你游戏大合集。
7	↑	日版	勇者斗恶龙4	SQUARE ENIX	RPG	2007.11.22	98622	销量突破一百万，年度最佳炒饭达成。
8	↑	日版	雷顿教授与恶魔之箱	LEVEL-5	AVG	2007.11.29	81263	今年出动画的话我可能会考虑去看看。
9	↓	日版	实况棒球携带版10	KONAMI	SPG	2007.12.6	72304	嗯，翔武他已经不吐这个游戏的槽了。
10	↑	日版	打砖块DS	TAITO	PUZ	2007.12.6	62753	找回了过去的感觉，本期继续大推荐。
11	↓	日版	纯真传说	NBGI	RPG	2007.12.6	83726	不是藤岛康介人设的传说就是好传说。
12	NEW	日版	平成教育委员会DS	NBGI	ETC	2007.12.20	66396	想起了街机上的《民国教育委员会》。
13	NEW	日版	茶犬大冒险 美梦世界旅行	MTO	ACT	2007.12.20	50160	想起了肯德基的茶犬套餐的广告，萌。
14	↓	日版	索尼克极速冒险	SEGA	ACT	2007.10.18	41173	欧美风格味十足的动作角色扮演游戏。
15	NEW	日版	王牌投手 振臂高挥	MMV	SPG	2007.12.13	30061	这动画也沦陷成为腐女口中的佳作了。

PSP双周游戏热门榜TOP15





排名	变化	版本	游戏	厂商	类型	发售日	人气指数	点评
1	NEW	日版	星之海洋 初次启程	SQUARE ENIX	RPG	2007.12.27	159434	SE今年推出的最后一款炒冷饭游戏。
2	NEW	日版	一步神拳 胜利之魂	ESP	ACT	2007.12.20	129457	这个动画很有人气的样子，谁看过？
3	NEW	日版	啪嗒砰	SCEI	ACT	2007.12.20	127793	啪嗒啪嗒啪嗒砰，啪嗒啪嗒啪嗒砰……
4	NEW	日版	空之轨迹 素材收藏版	Falcom	ETC	2007.12.20	110664	继《伊苏》之后的又一口碑极佳作品。
5	NEW	日版	凉宫春日的约定	NBGI	AVG	2007.12.27	100347	前年最高的动画，期待今年的第二季。
6	NEW	美版	祖玛 法老王的挑战	MumboJumbo	ETC	2007.12.18	98670	PC上大受女性和儿童欢迎的改编游戏。
7	↓	日版	大众高尔夫 携带版2	SCE	SPG	2007.12.6	90793	无论随时随地都可以玩到的萌之神作。
8	↓	日版	勇者别嚣张	SCE	SLG	2007.12.6	84953	这游戏简直太浪费UMD光盘的容量了。
9	↑	欧版	索尼克 竞争者2	SEGA	ACT	2007.11.13	73347	马里奥今年奥运会上的对手是索尼克。
10	↓	日版	寂静岭 起源	KONAMI	AVG	2007.12.6	66064	就冲这封面，我打算好好地玩一下了。
11	NEW	美版	天诛 忍大全	From Software	AVG	2007.12.31	59644	一击必杀充满紧张刺激感的忍者活剧。
12	—	日版	迷宫制造者编年史2	Global A Entertainment	RPG	2007.12.6	59225	都出到2代了？1代我还没来得及玩呢。
13	NEW	韩版	蜘蛛侠3	Activision	ACT	2007.12.28	53734	电影的动画特效非常精彩，推荐一看。
14	↑	欧版	魔界战记-携带版	日本一	S·RPG	2007.11.29	38168	世界上的第一运动是足球，是足球呐。
15	↓	欧版	虹吸战士2 罗根之影	SCE	ACT	2007.11.30	27860	移植自电脑平台的游戏，口碑还不错。

SE的游戏在年底不负众望地再度井喷，本次同时拿下NDS和PSP榜单的头把交椅。FF4和SO1这两款作品虽然带有炒冷饭的性质，但还是唤醒了不少老玩家的美好回忆，经过强化后的画面也吸引到了更多的人去尝试。其它新作的亮点不多，然而可喜的是前几期出现过的游戏有不少开始重回榜单，算是人们对它们品质的肯定吧。

张培	PG好不好像FAMI那样给游戏打分哈？加到排行榜上就好了。（露琪：版面不够啊……OTL）
读者资料	男，17岁，天津市河东区广宁路45中学高3·6班，300181

寒假如期开始　卖店货源充足



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

再有半个月就是传统的春节旺季了，随着各大高校纷纷放假，外地就读的学生将有一个返乡潮，按照以往的惯例这一波的商机应该不比春节期间差多少。对于卖店来说就等于先过个小年吧，因为外地学生回家前肯定会为假期采购充足的精神食粮。该买的主机得在涨价之前入手，不好使的旧机器得在回家之前修好，玩光盘的得多带一些游戏回去。虽然受大环境萧条的影响今时不同往日，但好歹也终于开始见着点东西了。同样是因为不景气，原本早就应该飚涨的主流机器截止到发稿日依然未见动静，没找到一丝过年的气氛，不过这也是好事，卖店有充足的时间为春节提前屯货。

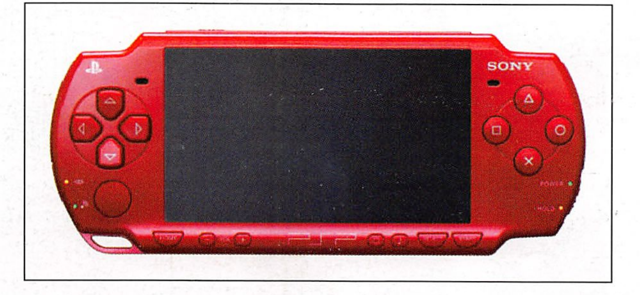
PSP2000方面，本期的行情与上期相比没有明显的变化。唯独钢琴黑和粉红两色受水货商炒作，比其他几款颜色要稍微高出一点，好在幅度不大，基本控制在10-15元左右。日前大红色豪华版主机高调上市，原装原配为：主机、1200毫安电池、充电器、布包、挂绳、32M记忆棒。与1000型时代的豪华版相比缺少了线控耳机，而且价格比普通版主机要高出两百多。众所周知在豪华版套装里线控耳机是最值钱的周边配件，这套大红色版本里减少了线控耳机价格又不低，几乎没有性价比可言，显然有点当玩家是冤大头的意思。所以该款主机一经上市没有几家卖店敢进货，基本上都是以预订的形式销售，玩家自然也是问的多买的少，普通版主机依然是市场主流。

DS方面最近颇为热闹，在年关旺季即将到来的时候，iDSL不但没有丝毫的涨价，厂家反而调低了出价，虽然幅度仅仅只有个位数而已，但再一次证明了神游的厚道与行货的可信赖度。或许是为了褒奖吧，近期iDSL的销量相比前段时间略有长进，这是神游和卖店都愿意看到的，相信在下个月一定还会有更好的业绩。除了主机降价之外，DS烧录卡的新闻就更多了。DSTT意料中的开始热销，我想这并不是没有道理的，首先TT赢得了卖店的青睐，不为别的，功能和R4相仿，至少是不输，价格又更便宜，卖店有什么理由不进货呢。

另外TT豪华版的配置确实堪称豪华，震动卡和GBA扩展卡应有尽有，而定价却一点都不豪华，只比M3标准版高一点。如果是其他的品牌卡配齐对应的GBA扩展卡价格就上天了，性价比绝对是TT高出一筹。这笔帐卖店算的比谁都要准，老板心里有了底，面对顾客自然有信心。不过最近似乎TT不太好拿货，不是缺USB充电线就是缺最重要的GBA扩展卡，现在市面上挺混乱的。USB倒是无关痛痒的东西，而且笔者个人并不推荐玩家经常使用，毕竟USB无论是电压还是稳定性都不如主机原配电源来的让人放心；但GBA扩展卡就不能少了，这可是豪华版中最值钱的配件，所以在购买的时候必须点清。

坦白地说，TT逐渐步入正轨最难过的是R4。暂且不说玩家是否还买帐，至少卖店开始有点墙头草了，基层销售环节出了问题这形势就不好办了，如果我是高层肯定也不会坐以待毙。所以日前笔者看到了R4方面的动作，再次祭出了惯用的一招——直接断货，在还不至于没人进货的时候，一张卡都不发，总会有一部分卖家开始着急。中国有条古训：不要强拉马喝水，要让马口渴。卖家口渴了，寻水了，被寻水的人自然也拿不出水，而且会感觉水很缺，有机会一定要大量的引进，自己不喝也可以高价倒卖给别人。这个辐射面是很广的，用不了多久所有人都知道R4断货了，至于是真的卖到脱销还是人为操控，就很少有人去关心了。当然了，以上只是笔者个人的猜测，诸位只当看个笑话便是。

TF卡方面，日前有一次明显的降价，1G金士顿日产卡一口气暴降20元，对于原本就不贵的东西来说这已经是很大的幅度了。同样2G卡的价位也随之越来越平民化，值得推荐。最后再次提醒读者大人们，有计划购机的及早出手，以防春节涨价。





NDS自2004年11月21日发售以来取得了非常不错的成绩，NDS的改良机型NDS LITE在发售后销量也日益增长。目前NDS的市场已经平稳了，价格也合适了,各个优秀的大作成为了我们购入的理由。

选购心爱的主机一定要用心

虽然NDS和PSP已经发售很久了，但有些玩家仍然处于无机状态中。在逢年过节时不少玩家也都有购入主机的打算，挑选主机以及购买相关的配件产品成为了购机时的最大难题。借此机会，我们就向大家介绍一些购机中遇到的问题和经验，以及相关配件产品的选购。希望能给大家一些帮助，也祝愿大家能在春节期间买到自己心仪的主机。

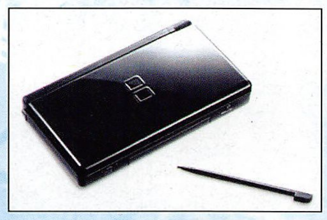
DSL选购指南

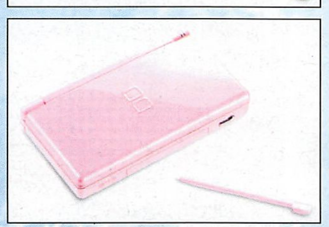
NDS系列主机上的选购不算难。作为现在的市场,老的NDS已经停产了,不存在新机,除非是限定版。而且NDS那种重量和造型跟DSL相比也逊色很多，所以现在要买，DSL可以说是唯一之选了。下面让我们看一下具体的选购方法吧。

—— 1、各颜色版本 ——

DSL到现在出了8个颜色版本，分别是白色、冰蓝、深蓝、粉色、黑色、玫瑰粉、银色、红黑。笔者问过几个店里,问到珐琅青颜色的时候,都没反应过来是什么。主要还是这种颜色命名方法没叫开,这里还是按比较通俗的叫法给大家介绍了。

这几种颜色中白色、黑色、粉色、深蓝是比较受玩家们青睐的，毕竟这几种颜色都属于流行色。其他几种颜色相对来讲冷门一点。不过不同颜色上一般价格上没有太大差别，不过部分店家会在颜色上加钱，遇到这种情况也算正常，最好跟他讲好，其实颜色上是不应该加钱的。目前NDSL和IDSL的价格都在1100元左右，限定版的价格会稍微高一些。





—— 2、行货版本 ——

说到行货版本（也就是神游版IDSL），先说一下非行货的版本。日版和美版的NDSL都是要单配电源，因为都是110V的电压。行货版和欧版都是可以在国内直插的，不用配电源。现在市面上行货比较多的，因为行货有保修服务,15天包换,1年保修,买起来觉得比较放心一些。因为DSL不分区,所以在版本上不用考虑太多,除了像游戏王这种需要认字库的游戏,不过用刷机可以解决。

—— 3、正式挑选 ——

挑选主机其实没有那么难，在挑选的时候先检查包装内的配件是否齐全。NDSL主机包装中包括：交流充电器1个、触笔2支（机器原配+备用）、说明书1份、挂绳1根、GBA卡槽防尘卡一个。IDSL主机包装中包括：：触笔2支、220V充电器1个、说明书 1份、产品保修卡 1份、产品认证单 1份、影音游戏娱乐软件光盘1张。在购机的时候这些一定要检查齐全，千万不要漏掉。

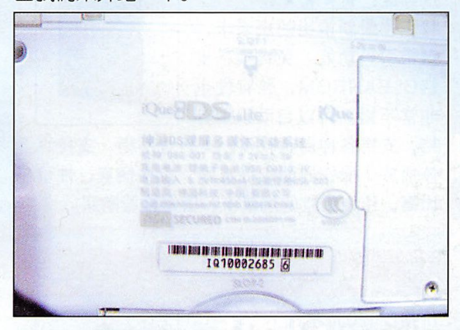
下面我们开始正式挑选机器。机器拿在手中，先看机器背面的编号是否和包装上的一致。再看外表是否有划痕，要借着光从各角度观察，

如果上面有指纹倒是不用在意。然后打开机器，仔细看屏幕上有没有划痕，屏幕中有没有灰尘。检查完屏幕划痕和灰尘后，拿出触笔，在下屏幕四角和边缘轻按，试试有没有下屏松动现象。

然后我们开机，测试一下屏幕的颜色。因为DSL上下屏的颜色都是不同的，有的偏黄有的偏红，要找一个玩起来看着比较舒服的。在系统菜单的时候，点击左下方的太阳标志进行4级亮度的测试，一般玩游戏用不到第三级和第四级，只要确认没问题即可。最后找个游戏进行坏点测试，不过最好是用烧录卡中的多媒体软件浏览各种颜色的图片。

最后，在系统菜单的设置触摸屏中测试触摸的精准度，按键和麦克风可以找游戏测试。

不过这里推荐一个测试软件——diagnose，这个软件是专门对NDS各项进行测试的，如果有条件，在购机时使用这个软件是再好不过的。下面我们来介绍一下。



测试软件diagnose

这款软件可以说是购机时的最强软件了，NDS的所有功能基本都是可以通过它来测试到的。进入主界面后，可以看到一共有12个选项。分别是：按键测试、触摸屏测试、WIFI测试、GBA端口测试、麦克风测试、声音测试、坏点测试、屏幕测试、体感设备测试、震动卡测试、DLDI连接库测试、EEPROM测试。一般购机时只用得到上面8项，WIFI测试和GBA测试在没条件的时候一般也无法测试，WIFI测试是要通过无线热点，就算是任天堂出的USB连接器也不行。下面让我们看一下具体的测试方法。

按键测试： 在下屏有8个按键和十字键的表示，按相应的按键会有反应，用这个可以很直观地看到按键是否灵敏。

触摸屏测试： 在下屏用触笔可以画出红线，可以看出触摸屏精准度。

麦克风测试： 对着麦克风吹气，绿槽就会上



涨，测试麦克风的灵敏度。

声音测试： 按方向键左键左声道会发声“LEFT”，按方向键右键右声道会发声“RIGHT”，按方向键上键左声道会发声“CENTER”。

坏点测试： 5种颜色的图片闪烁，用触笔可以拖动，可以检测出坏点。按R键可以开关上屏的图片，按L键可以开关下屏的图片。

屏幕测试： 进入后下屏幕自动开关，按选择键后上屏自动开关。

用上面几项可以检测出NDS的硬件情况，也是挑选机器时的关键点，很好掌握。

存储卡的选购

一般来说，购机的时候肯定要购买烧录卡，目前的烧录卡都是实卡大小为主的了，各个烧录卡厂家也相继推出自家的产品。现在NDS烧录卡的技术已经比较成熟了，游戏的兼容性都比较不错，而且部分烧录卡通过内置的播放软件还可以播放影音文件、看电子书等。烧录卡的功能也不单单是玩游戏了，所以很受玩家喜爱。

目前烧录卡繁多，购买的时候可以分以下几种：低端产品、性价比合适、高端产品。但离不开一点，就是要实卡大小的，毕竟插在机器上，美观还是很重要的。

部分烧录卡需要使用TF卡作为存储卡，如果想省钱，可以到电子市场去买TF卡，然后在游戏店买烧录卡。因为游戏店卖的TF卡通常会比电子市场的要贵一些，即便是和烧录卡同时捆绑购买，还是会稍微有点贵。当然，如果为了方便，可以一起都买了。

TF卡方面，推荐SANDISK和金士顿的，这两种卡和烧录卡的兼容性比较好。容量方面，一般1G就足够了，价格在100以内，性价比上也比较好。说完了这些，下面介绍一下目前市场上比较主流的烧录卡。

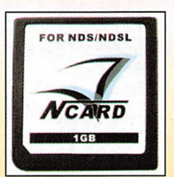
王辉	希望开一个海贼王专栏，题目叫“伟大的航路”。
读者资料	男，？岁，海南省海口市海秀中路78号海口市机械工业供销公司综合楼602，570206

主流烧录卡推荐

N-CARD 1G

价格：198元左右

推荐度：★★★



特点：价格走低端路线，自带1GB的内存，不能使用TF卡。烧录的时候要将卡带插在专用的读卡器上面，需要使用专用烧录软件才可以进行烧录，支持CLEANROM，支持存档的导入导出，自制软件运行不稳定。推荐给手头比较紧的朋友。

EZFlashV

价格：198元左右

推荐度：★★★

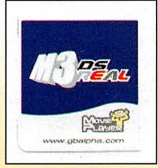


特点：免刷机、免引导、免转换的烧录卡，内置媒体播放软件，可以听歌、看视频、看电子书等。这款烧录卡没有什么太大的特别之处，不过推出的三合一扩展卡结合了震动卡、GBA扩展卡、内存上网卡的功能，可以和这个烧录卡配合使用。

M3 DS REAL

价格：220元左右

推荐度：★★★★



特点：可以完美支持CLEANROM，可以自动识别存档类型，支持创建存档备份，软复位和金手指功能也不错。在系统中还内置了日期时间、万年历、记事本、英汉词典等实用软件。支持媒体播放、浏览电子书等，价格上也是比较不错的选择。

DSTT

价格：178元左右

推荐度：★★★★

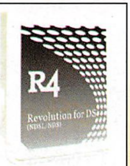


特点：最新推出的烧录卡，自带引导功能。免转换，支持CLEANROM，兼容性也非常不错。可以自动识别存档，支持各种自制软件，支持金手指，支持媒体播放。操作界面也很友好，价格便宜，性价比高，作为新款的烧录卡，值得推荐购买。

R4

价格：198元左右

推荐度：★★★★



特点：比较普及的烧录卡，自带引导功能，ROM直接拖到TF卡中就可以运行。支持各种自制软件，自带了媒体播放软件。不用设置存档大小，支持金手指、软复位等功能。对游戏的支持也算比较不错，需要更新内核。这款烧录卡的性价比也是比较不错的。

Acekard R.P.G

价格：520元左右

推荐度：★★★★★



特点：NDS烧录卡中唯一一个拥有双存储系统的。不但可以使用TF卡作为存储设备,内置的Nandflash也可以使用，并且可以和TF进行双向拷贝。可以直接用USB线连接卡带进行文件操作。兼容性也非常好，就是价格方面走得是高端路线。

SC DS ONE

价格：218元左右

推荐度：★★★★



特点：也是一款自带引导功能的烧录卡。它是目前NDS烧录卡中唯一一个带有即时存档、即时金手指、即时攻略、多系统存档的烧录卡。这些功能为玩家们可以提供不少便利。支持DS浏览器，震动包，SC震动系列可当震动包用。是个不错的选择。

G6 DS REAL

价格：400元左右

推荐度：★★★★



特点：免转换的烧录卡，游戏兼容性方面近100%，需要通过内核更新兼容部分游戏。对自制软件的支持性比较差。支持金手指功能，支持软复位，支持媒体播放。操作界面比较清新，运行速度也比较好。价格方面偏贵，目前不是太容易买到。

王博生	一日，本人持枪今日编辑部大叫："为什么我没中奖！"暗凌回答："你的那张有什么记号，回头我一定抽你。"
读者资料	男，18岁，内蒙古呼和浩特市曙光学校高三1班，010010

周边选购相关

—— 主机保护类 ——

主机保护类的周边主要就是包、贴膜、护套这些。包主要为了保护主机外表避免划伤，避免硬物磕碰。一般分为软包和硬包两种，选择软包的话，尽量不要选择太薄的，这样无法对磕碰或掉落防御，最好包的夹层里有海绵这类填充物。硬包的话，建议不要选择太大的，硬包的防御力比较有保证，太大不容易携带。另外就是看包内部是否有硬物，千万不要被“自己人”伤了。

贴膜主要还是找透光性能比较好的，买来打开后可以先把DSL打开，把贴膜放在屏幕上看透光效果（不要撕开），一般组装贴膜会有稍微模糊的效果，原装的效果会更好一些。不过现在组装的贴膜帖上去之后的效果也是可以接受的。组装贴膜的价格大致在30元左右，原装贴膜的价格大致在50元左右。如果平时不玩什么屏幕杀手的游戏，建议使用原装的。相反建议使用组装的，毕竟因为划痕导致视觉效果不好的时候还是更换一下比较合适。



最后是护套，其实作为一般买机，护套并不太重要，平时注意主机清洁就行了。如果手容易出汗，可以考虑买个硅胶护套，手感比较柔软，更换起来也比较方便。再有就是硬壳，如果装了硬壳，那么你可以把包直接省了，硬壳的防御力是相当高，但缺点是玩起来可能会感觉比较沉，保护性能是没得说了。

擦屏布在贴膜中会有附送，一般不用去单买。如果想单买，要挑一个比较柔软的能吸灰尘的，这样才对得起花出去的钱。

—— 炫耀个性类 ——

炫耀个性类的周边一直是受玩家们喜爱的。比如各种限定版的包、触笔等。各种各样与众不同的装备可以让你在众人中先人夺目。不过一般的游戏店中出售的周边很少有这些。目前这些周边



的集中地点基本是在网络购物中，比如淘宝网上搜索“NDSL 包”，就会有很多结果，触笔一类也是同样道理。有条件的玩家可以直接在网上找到自己喜欢的周边。

没有网络购物条件的也不用丧气，想把自己的主机打扮起来一样有办法。包一类可以去一些小商品市场中找适合NDSL大小的，还可以在小商品市场中去买一些挂件、贴纸等，手巧的玩家还可以买材料自己动手制作。笔者曾把自己上学时一支喜欢的笔改造成了NDS的触笔，如果对自己动手没把握，最后还是建议多转几家游戏店，也许就会有收获。

—— 其他类 ——

其他类其实是指主机功能扩展的周边，例如震动卡、滑动感应器、无线网卡等。震动卡如果不要求一定用原装的，可以用烧录卡厂商的，像SC和EZ5的震动卡就是比较不错的选择，新出的DSTT也有震动卡。

无线网卡最好到游戏店直接购买所谓的“神卡”，如果在电子市场购买的无线网卡可能会不支持NDS上网。另外一种选择是去买任天堂官方出的USB连接器，不过价格比较贵就是了，在300元左右。如果是无线网卡，差不多可以买两个了……

像滑动感应器这种一般很少能见到，如果实在想要，最好也是去网上淘，或者直接找。

NDSL的购机就给大家介绍到这里了，最后叮嘱大家，买机之后一定要注意保养，简单的说，不要对不起自己花的那钱。



吴迪	勤奋+努力+精神+热血+熬夜+幸运=终于把一个游戏玩彻底玩通了！（-_-）
读者资料	男，20岁，天津市南开区密云路延安楼14号楼2门21号，300012，QQ：301081818



时逢春节，玩家们是否已经准备开始购买自己早已经期待许久的主机了呢？本期我们特地为您送上PSP的购机指南，希望这篇购机指南能够给予你一个参考，在本期的特稿中主要是为大家介绍了主机以及周边的购买方法。

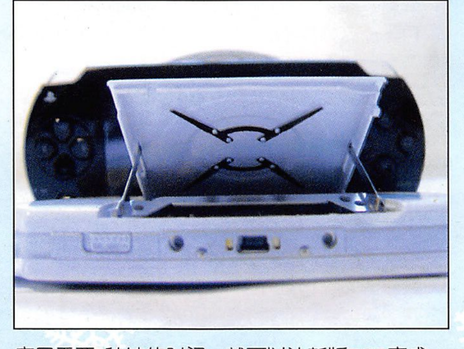
今年春节买什么？教你如何选购PSP

主机的购买

自从PSP2000型号发售之后，PSP就迎来了一次主机换代的真空期，根据欧洲权威市场统计机构Chart-Track发布的数据显示，Sony的掌机PSP销量遭到的销售以来的最低潮，其实最为主要的原因就是由于PSP硬件规格进行变化，并且宣布要推出超薄版的PSP之后。听闻这个消息之后的大部分玩家都停留在持币观望的阶段，主要购买力也开始偏向新版主机。众所周知中国属于PSP拥有量大国，PSP虽然在海外销售不如NDS，但是在中国却要远远高于NDS。主要原因就是PSP的主机性能，当你拥有一台PSP后，不光可以用它来玩画面华丽的次世代掌机游戏，而且还可以看电影、听音乐、看电子小说、漫画等……而且PSP如今的价格仅仅在千元左右，如此低廉的价格，你就可以拥有一台掌上多媒体娱乐设备，怎么能不马上入手一台呢？

就在2个月之前，新版PSP面临着一次涨价阶段，新版PSP2000在发售后，能不能破解成为一个主要问题，所以国内，虽然PSP2000已经上架，但是仍然只是少量玩家入手，处于当时的破解软件，并不能够有效地破解新版PSP，所以一些商家店铺将新版PSP定价定到了几乎不赚钱的水平线上，不过这个只是暂时现象，黑客们并没有让这个新版PSP闲置多久，PSP2000发布两周后正式宣布被破解，M33小组所开发的新版PSP降级程





序只需要6秒钟的时间，就可以让新版PSP变成一台可以随意运行ISO的破解PSP。一时之间所有观望主机价格的玩家全都后悔了！为什么？就因为一夜之间新版PSP的价格暴涨100元，甚至每天都在不断上涨，最高价格一直稳定在1600左右，达到了新版PSP的最高价。不过由于新版PSP的货源不断充裕，所以价格也开始一天天的回落，国庆过后价格已经稳定在1350左右一直到现在上涨幅度只有50元上下，如今您要在春节期前购买PSP的话，价格应该不会上涨过多，不过要是在春节期间购买，那么估计一些商家会趁着节日这个幌子抬高价格，纵然会抬高不过也不会太多。单买主机的价格应该会在1500左右。

现在的玩家要买PSP都会买新版，老版本的价格也会越来越低。目前新版的价格在1360——1450之间，这个价格都是商家自己决定，和日版美版没有什么关系。目前在商家处购买PSP都会推荐你购入他们为你提供的套装价格，套装内容是普通版PSP原配，一个4G的棒子以及PSP屏幕所必备的保护贴膜，如果你要是还需要一个耳机的话，那么和BOSS说一下，估计BOSS会以很低廉的价格卖给你的。以上所说的全套PSP下来的话，价格是在1700——1750之间，价格有可能还会低于1700，不过能不能遇到好的商家就要全靠你自己的人品了。

买到PSP后让我们看看PSP普通版的包装里面都有什么！港版2006首发系列一共有三款颜色，

梁殷豪	PSP，你是我夏天的冰棍，冬天的火锅，吃饭的筷子，泡面的开水，不知几时才能见到你。
读者资料	男，15岁，广东省肇庆市封开县江口镇大塘二路44号，526500

它们分别是黑、白以及银色。黑颜色的主机在外包装的正面明显的位置处印有“PIANO BLACK”的字样，这在老版本的包装上是没有的，如果你要购买的港版的机器，那么在外包装上我们还能看到中文的介绍，例如PSP和SCE的版权说明等等。

在包装里面有一个充电器、电池被单独拿出来放在一边，剩下的就是一台PSP主机。如今的新版PSP版本都是3.60，可以直接使用M33.360进行破解。其次玩家们需要注意的就是新版老版PSP的一些不同之处。

1、红外线发射器被去掉。

2、无线网络的开关从主机左下移动到顶侧，开关的设计与老版PSP的UMD开仓键比较类似。

3、老版PSP的四孔扬声器变成了两个孔，并且从主机的低端移动到了正面的偏上方，这样避免了老版PSP会因被其它东西盖住而发不出声音的问题，在音质方面几乎没有改变。

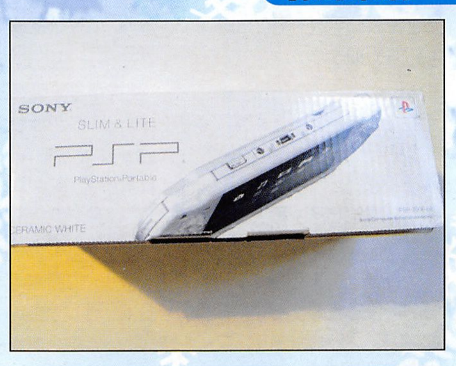
4、耳机线控的插口处发生了变化，新、老版的线控无法通用。同样要用到这个耳机插孔的新版PSP的视频输出线自然也无法应用在老版上。

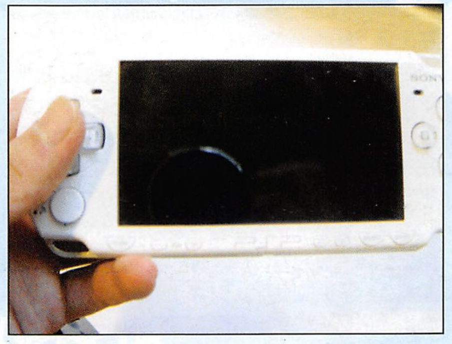
5、新版PSP线控被重新设计，大幅降低了误操作的可能。



6、新版PSP的十字键经过重新设计后，手感变好。老PSP十字键的蹩脚以及方块键不灵敏导致不少玩家以此攻击PSP和SONY。即使后来厂商做出一些调整，但是PSP十字键不好用的事实也都被大家所承认，要不许多周边厂商为什么还要费尽心思去生产可以缓解这种不适的各种“垫键”呢？现在的新版PSP，你再也不需要为了这种事情而闹心了！许多人都说PSP不适合玩动作游戏，不适合玩格斗游戏。现在你不需要发愁了，在新版PSP中你将会体验到PSP的全新手感。

此外由于新版PSP采用了最新的设计，内存被增加到了64M，所以对于一些喜欢在PSP上玩模拟器的玩家们来说，新版PSP是您必须要购买





的。老版的PSP内存容量只有32M所以在运行一些如NEOGEO的模拟器或者是CPS2模拟器方面就会由于内存问题，在读取和识别方面变慢。新PSP所有拥有的64M内存能够更方便你进行模拟器游戏！如果看到心仪的游戏同捆主机发售，那么你就可以考虑一下购买同捆主机，不但颜色和外形独一无二，而且还拥有了一张正版UMD，何乐而不为呢？

看过很多读者都会提出关于购买主机的时候是否应该购买一张正版UMD作为引导盘的问题。其实对于现在的破解来说，你已经不需要花费100多元来添置一张正版UMD作为引导盘了，自从M33小组在自制固件内强化了免引导程序之后，到目前为止几乎百分之九十九的游戏都可以通过免引导来进入游戏。如今M33小组的工作成员们，仍然继续强化着自定义固件的免引导功能，一些著名的游戏作品都能通过免引导来实现完美运行。

而一些手头上已经有一台老版本PSP的玩家们来说，很多人都想要一台新PSP吧？如今在北京或者上海，以及一些其它的城市都增加了老PSP更换业务，只需要适当的添400多元就可以把手中的老PSP换成新的，拥有老PSP的玩家不妨去各大游戏店问一问看看有没有这种更换服务。

如果您手头上的钱并不是很多，想要购买老版

本的PSP，那么我并不推荐你入手全新的老版本套机，因为现在老版本的价格下降的并不是很厉害，价格之比新PSP便宜了150左右。我推荐你购买二手主机，或者是在等等买新版PSP。现在二手货市场的老版PSP价格一般都在700——900左右，配件十分齐全，手头不宽裕的你可以考虑考虑。

记忆棒的购买

随着记忆棒技术的逐渐成熟，目前国内留着着三种组棒，它们分别是4G的黑高速棒、红色的4G高速棒以及刚刚流行起来的8G高速记忆棒。这三种组棒玩家们可以根据自己的使用量进行购买。现在市场上8G组装记忆棒价格一般在500元左右，速度很快，但是往主机内考入游戏的速度比较慢，不过大家可以放心的是，运行游戏的速度是绝对没有问题的。而4G的黑棒和红棒，目前的价格都在200以内，单从考入速度上来讲黑棒的速度要高于红棒，红棒是近期刚刚出现的低价位记忆棒，4G高速红棒格式化的容量一般为3839M而8G的黑色记忆棒一般为7727M，现在购买这些记忆棒商家都会给予更换服务以及5年质保。玩家们大可不必担心记忆棒的使用寿命。下面给出一些记忆棒的测试参数仅供参考。



—— 4G黑色记忆棒 ——

格式化容量：3750MB

速度测试：考入600M的文件需要5—4分钟左右

—— 4G红色记忆棒 ——

格式化后容量：3839MB

速度测试：SONY记忆棒容量为4G，格式化后容量为3839，此记忆棒是高速的，拷贝一个PSP游戏容量为580M左右的游戏需要时间仅仅是5-6分钟左右，比一般的平速棒子省时大概是两到三倍左右！一般平速的棒子拷贝此游戏的速度是10-15分钟！

—— 8G黑色记忆棒 ——

格式化后容量：7727MB

速度测试：SONY记忆棒容量为8G，格式化后容量为7727MB，此记忆棒是高速的，拷贝一个PSP游戏容量为580M左右的游戏需要时间仅仅是4-5分钟左右，比一般的平速棒子省时大概是两到三倍左右！一般平速的棒子拷贝此游戏的速度是8-13分钟！

玩家在商家处购买记忆棒的时候最好可以携带主机前去，买好后可以让商家往里考入几个游戏来试一试棒子，如果在商家处没有问题，回到家中后，可以自己用PSP格式化一次，之后在往里面装入一些容量比较大的ISO进行考入测试，这些下来之后还没有什么问题的话就可以安心的使用了。在使用记忆棒的时候切忌在读取数据的时候取出记忆棒，因为这样做的话棒子坏掉的可能性很大。

其它周边的购买

买到PSP2000之后，如果你家中的电视支持逐行隔行输出的话，那么就可以考虑购买一根只有2000型才专门支持的视频输出线，目前这条线的组装货已经普及市场了，而且游戏效果很好，和原装的并没有什么区别。这个视频线能提供UMD视频输出分辨率是720×480，动画文件最大能达到720×480。在PSP里浏览网页或远程视频等输出为612×408(对应电视安全范围)。而UMD游戏则是以480×272表现。因为PSP的内制液晶是480×272，UMD视频等能外部输出，就能很好地享受原来的影像。

UMD视频也能有这样的表现，能尽情在输出影像中翱翔。另外，关于游戏输出，为了能进一步表现游戏画面，也需要在电视上接上D端子或色差数据线，色差数据线能输出游戏画面但是前提是你的电视必须支持逐行扫描，这两点缺一不可，AV端子线和S端子线是不支持游戏画面输出的。新版PSP-2000只是从内置液晶显示转换到外部电视而已，所以在大屏幕上使用的性能和原



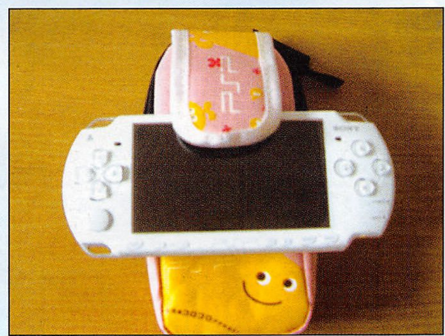
杨扬	很好，PG终于恢复以前的景气了，HO HO HO HO HO……
读者资料	男，17岁，浙江省文成县大　N镇华侨新村19幢1号，325300

来一样。向外部输出视频除了在主菜单里选择执行外，还能在通过长按新版PSP主机液晶屏幕下方的亮度调节来调节(方法是按住该键5秒左右进入输出模式，这是一个比较快捷方便的操作，退出只需要再轻按一下)。同时内置液晶将不再工作。

便携包购买

买到新版PSP后是不是该为自己的主机买一个包包呢？下面我就来为大家推荐几款PSP的包包，这些包包在淘宝店铺都可以买到，每个包包的价格都是30左右，如果不习惯在网上购买的话，你也可以去附近的商家处看看有没有什么你心仪的包包！





首先为大家介绍的是根据著名周边制作商HORI的GTA主题包相同的包包。这款包包的原品是由HORI制造，在欧美竖放结构的包很受欧美玩家的欢迎，这款Hori品牌GTA特典竖包就是这样。在国内我们能够常见这款包的相同产品。造型基本上保持了HORI的原有风格，而且价格也是非常便宜；不过缺点还是有一些的，那就是做工和质量比原装包要逊色一些。这款包使用了纤维和棉料制成，纤维是包的整体材料，而棉料填充到内部各个位置，作用是增加包的厚度，抵抗外力冲击或者碰撞。包的正面印有GTA的logo，就是PSP上



第一部GTA作品《横行霸道：自由城故事》。这个字样格外醒目，下面还有游戏中的壮男主角持枪坐在车上的图案。购买这款包的用户多数是冲着GTA字样和图案去的。

由于是竖体结构的包包，印有GTA字样的位置就是包盖。使用软硬纤维帖封闭包盖，PSP的放入方式就是竖着插入包内，所以这种放入式设计也适合新版PSP。包包背面是腰带环，作用是将包横着串入腰带携带外出，也可以使用腰带挂环将包竖着挂在腰带上。刚拿到包包后，金属腰带挂环是放在包装里面的，挂上就可以使用了。

除了PSP主机收纳包，这款包的中间还有一个长长的拉链。将拉链拉开后，会发现里面有很多小的口袋，说明这是一个PSP周边的收纳仓。里面可以放入耳机、记忆棒、UMD盘等物品，并且放置这些东西的地方都设计了小口袋，放入后相当牢固，不会因为携带外出而发生振动或者摩擦。这个包包的造型一般，但是包包竖体结构设计非常实用，尤其是携带方式非常自由，可以背在肩上，可以别在腰间，还可以挂在背包上。目前市场上这种类型的包包比较常见。

这款包包在造型上基本上与GTA的包包相同，只不过在外形和包包的主题LOGO上与前款稍有不同，粉色的LOCOROCO包包比较受女孩子欢迎，而且在外形设计上也很符合女孩子的审美观，总共分为两种颜色，黑色和粉色。一般粉色的包包在购买几率上会大一些，派力给予更多的玩家一些全新的选择！

新春将至众小编们祝各位玩家能够买到让自己心仪的主机，相信大家看完本期为你们准备的购机指南，能够得到帮助，好了还等什么呢？赶快动身前往游戏店去淘主机吧！在新的一年里我们提前预祝各位玩家新年快乐。

动画 animation

『机动战士高达00』故事梗概

游戏的舞台是西历2307年，由于全世界的石油燃料已竭尽枯竭。人类建造了由3条巨大的轨道式升降梯所组成的巨型太阳能发电系统，然而能够分享这一能源的，只能是世界上的一部分大国及其同盟国，各大超级国家联盟为了各自的利益，展开了无休无止的战争。这时一个名为Celestial Being的谜之组织出现了，他们凭借高达介入到全面战争之中。

CelestialBeing母舰普特莱玛依奥斯

"CelestialBeing"是什么？

一个宣称要"以武力根除战争"的私人武装组织，他们凭借机动战士高达的强大战斗力介入到世界各国的相互纷争之中。

丝攻拉迪·李 欧莉艾格

库莉丝迪娜·希艾拉

王留美

菲鲁特·格莱依丝

游戏 game

由正在播放中的人气动画改编的动作游戏，这次我们为大家带来了相关的最新情报！！

机动战士ガンダム00 MOBILE SUIT GUNDAM

NDS	NBGI	2008年3月27日发售
	ACT	1人/价格未定
机动战士高达OO		容量未知

由人气动画《机动战士00(DOUBLE O)》改编的动画现已在NDS上登场了！本作是首次把《高达OO》游戏化。这是一款由四名主人公驾驶着高达到世界各地去进行战斗的3D动作游戏。这次不仅要给大家介绍原作主人公们的情况和原作世界观的设定，还要在第一时间内把游戏中的精彩画面呈现给大家！！



→和久利奥斯作战的对手是远离射击型。



←↑在进行华丽战斗的艾克希斯。左边的照片描绘的是在原作第一话中的AEU依纳库托战。

→全身的武器一起进行扫射的威奇。单纯看火力的话，威奇应该是4台机体中最强的！？

利用高达的强大战斗力 根除所有战

CHECK!! 积攒经验值!!

任务中，在上屏幕进行机体的各项操作，在下屏幕则显示着多项数值。达到一定程度，就可以发动威力巨大的特殊攻击。



↑一旦攻击敌人的话就可以获得电压值。但是其它的数值是什么呢？

你将要 选择哪个驾驶员进行出击!?









↑任务开始之前，要在4名驾驶员中选择由谁出击。根据任务的内容选择最适合出击的驾驶员，这点对任务的完成非常重要。

↓飞行形态的久利奥斯在追击敌机。为此展开了高速的空中战。

↓任务包含消灭全部敌人，破坏特定物品，防卫等多种内容。





4架高达和4名高达驾驶员改变了整个世界!!

主人公是所属私人武装组织Celestial Being的4名少年。他们被称为高达驾驶员,每个人各自驾驶自己的专用高达。在这里给大家介绍主人公和爱机的基本情况。

高达艾克希斯

GN-001

机体搭载的GN发生器所释放出的GN粒子,可以为机体提供近乎无限的能源和令人惊异的高机动性。此外,还可以在空间中放出的GN粒子使敌人的通信和雷达完全无效。

上画面

↑灵活的机动性,靠近敌人一气用斩击粉碎敌人。

刹那·F·清英

成长于常年内战不断的中东地区的库尔吉斯共和国的少年。不轻易流露自己感情的少年。

洛克恩·斯托拉托斯

在4个人中最为年长,同时也是队伍的领袖。双亲因恐怖活动而丧生。

高达迪纳梅斯

GN-002

配有GN SNIPER RIFLE,并装备了各种射击型武器。在采取精密的射击行动时,头部可变形为狙击状态,出现隐藏的专用狙击镜。

上画面

↑即使是距离超远的目标,也能准确无误的击中。

帖里亚·阿迪



是个出身、国籍、经历等全都被谜团包裹的美少年。一切行动以完成任务为最优先考虑。

高达威奇

GN-005

装备有GN重型火箭炮和GN加农炮等强力武器,还可使用GN FIELD在周围展开具有强大防御力的屏障。

上画面

↓展开GN领域。强力的屏障保护自己不被攻击。

阿雷鲁亚·巴普蒂兹姆

温柔而又沉稳的少年,同时也具有残忍的第二人格,作为孤儿在人类革新联盟度过了童年时代。

高达久利奥斯

GN-003

可以变形为飞行形态。凭借飞行形态的超高速度,非常擅长突然袭击的作战方式,其攻击力决不逊色于其他高达。

↓可以随时变形为飞行形态进行战斗!!



上画面



变形



争行为

在主人公每次任务完成之后

在任务完成之后,会出现和各种各样的人物的对话。对话的内容也会根据情况而有所不同。



对话的内容

装备“GUNPLA NAVI”!!从新人到达人都有帮助

“GUNPLA”变得更帅了!!



上画面

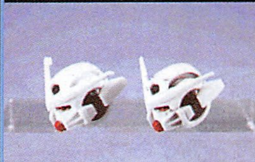
“GUNPLA NAVI”是本作非常值得注意的一点。在这个模式中,可以看到指导大家制作BANDAI公司发售的GUNPLA(高达模型)的画面。在这里完美地把GUNPLA制作成功吧。



上画面

↑每一个零件的制作方法都有详细的说明。

↓上屏幕是GUNPLA的照片,下屏幕是各部分的解说。



これはキットを組み立てたままと、シール貼り+スミ入れを行なった頭部との比較です。一見して分かるとおり、格段にエクシア本来のイメージに近付いているのが分かるでしょう。

A:進む　B:戻る　START:メニュー

宋若禹	好好学习,好好游戏!
读者资料	男,17,安徽省合肥市百花中学高二4班,230001,QQ376997575

和不可思议的精灵"夫彭"一起展开迷宫冒险

NDS	AQ Interactive	2008年2月28日发售
	ARPG	1-2人/5229日元
随机迷宫		容量未知

这款名为《AWAY 随机迷宫》的游戏讲的是因为一种名叫"AWAY"的神秘现象把所有村民们都带走了，主人公索德为了要救出村民们，就此展开迷宫冒险的动作RPG。现在就给大家介绍能够帮助索德进行迷宫冒险，不可思议的角色"夫彭"！索德探险的迷宫，在很短时间内上屏幕和下屏幕的地形都会随机改变，是令人感到不可思议的迷宫。而且迷宫中还有很多的陷阱、机关和敌人阻碍索德的冒险。而可以帮助索德进行迷宫冒险的就是可爱精灵夫彭。这次给大家介绍的是4种不同的夫彭，它们具有各种各样的能力。熟练运用夫彭的能力，把村民们都救出来吧！

具有不同能力的4种夫彭

柯林 将火之岩击碎



↑用柯林产生出的冰，击碎堵住道路的火之岩。省去绕道的麻烦，使冒险变得更容易了。

麦拉麦拉 喷出火焰



↑喷出炙热的火焰攻击敌人！可以不接近敌人，进行远距离攻击。

格罗格罗 用雷进行攻击



←即使敌人突然出现在眼前，格罗格罗也可以用雷击把敌人干掉。

纳欧鲁

→纳欧鲁是治愈夫彭，可以回复因敌人或者陷阱受的伤。

带着夫彭一起进入迷宫！



↑夫彭这个名字，是索德从它们的脚步声而给它们起的名字。索德最多可以带6只夫彭进行冒险。夫彭一旦使用了能力就会变成灰色并且无法再次行动，但是进入到下一层迷宫或回到村子的话就可以恢复了。

无数的机关陷阱巨大的BOSS 在随机迷宫中等着大家挑战

在迷宫中会随机出现不同地形，而且还会有各种机关陷阱。必须要在瞬间了解迷宫的构造，然后找到进入到下一层的路。但一定要注意如果索德迷路的话，不仅会被卷入到迷宫中，而且还会受伤。在迷宫的最下层还有巨大的BOSS在等着大家!



↑扳动机关开通原本封闭的道路，就可以获得宝箱了。



←一踏上传送带就又被送回原地了，但是扳动机关的话可以改变传送带的方向，这样就可以通行了。

把夫彭带回来就可以在牧场里培育

成为伙伴的夫彭，可以带到村子里进行培育。不仅可以合成出新的夫彭，还可以培育出各种强大战斗力的夫彭，帮助主人公使迷宫的冒险进行得更加顺利。如果把牧场主救出来的话，还可以增加夫彭的数量和种类。

初期的夫彭

在牧场成长的四个阶段

救出了乌普的话牧场开放了!



救出牧场主乌普之后，就可以进行夫彭的培育和合成了，这里面的过程充满了乐趣。



当初又小又圆的夫彭，把这个小夫彭带回到牧场培育的话，可以慢慢长出耳朵和四肢，而且随着长大能力也会提升的。

得到与故事有关的CG

大家可以看到陆地和海洋，就好像是某个行星上的景象，这时飞来了一束光，然后我们的主人公索德从一个像微波炉一样的东西里跳出来了。这个行星到底在哪里?索德为什么会在微波炉里呢?





キングダムハーツ バース バイ スリープ

《王国之心》系列作品的主人公索拉所使用的武器，是可以拯救世界的“匙剑”。充满想象力的各种事件和全新的系统，希望大家能够对《王国之心》有全新的感觉。

这是一款《王国之心》系列以往作品中没有描绘过的充满未解之谜的世界。并且这款作品具有全新的系统！

PSP	SQUARE ENIX	发售日未定
	ARPG	1人/价格未定
王国之心Birth by Sleep		容量未知

发生在过去

战斗进一步得到进化

本作与《王国之心》系列以前作品最大的不同，就是没有了MP的概念。技能和魔法在使用后，经过一定时间就可以再度使用。而且一旦发动攻击，“COMMAND”值就会上升，积攒到一定程度以后，就会出现发动强力技能的追加指令。泰拉和菲恩不同的战斗系统也是大家值得注意的地方。



↑只要用圆圈键和三角键进行攻击，COMMAND值就会上升。如果雷电的部分是红色的，就表示还在蓄力中不能使用。



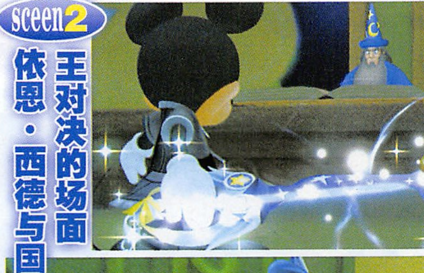
↑可以选择的登场人物一共有三个人。根据已经公布的画面，大家可以看到这三个人分别是泰拉，菲恩还有一人是蓝头发的女子，到时候玩家也可以选择这名女子进行冒险。但是他们之间切换的条件和时机还不清楚。

■COMMAND值和追加技
当COMMAND值达到MAX的时候，就能够发动追加技了。一旦击中对手，就能给予巨大的伤害。

■HP和神秘的数值
在绿色的HP值上面，出现了没见过的“FOCUS”。这应该和还没公开的新系统有关系。

王芳	希望广大的玩友能和我联系。
读者资料	女，20，贵州省贵阳市花溪区清溪路312号建设局王力转，550025，QQ52395593

sceen2 依恩·西德与国王对决的场面





↑←在魔法师唐纳和骑士队长高菲的面前，国王与他的老师依恩·西德决裂了！？实际上这是国王正在修行中的场面。



sceen3 奔跑中的仙度瑞拉

↑作为勇者之一的菲恩正在“灰姑娘”的世界里。虽然在《王国之心》中此处已经被吞噬，但是在本作中却可以到消失之前的这个世界展开冒险。

的故事终被揭晓

FATAL MODE 模式是泰拉的专用系统

↓可以切换到FATAL模式的只有泰拉一人。发动的时候泰拉自己的战斗力也会上升。

在千钧一发的时刻发动连击



↑一旦停止攻击COMMAND值就会降低。可以随意设定三角键使用的技能，为了能够有效地进行持续攻击，请大家好好利用这点。



↑当COMMAND值达到MAX时，就可以切换到FATAL模式。

使用追加命令吧！



↑一旦在FATAL模式下成功使用追加技的话，FATAL模式的值就会上升。而当FATAL模式值到达MAX时，就会出现追加命令。这时可以使用威力巨大的终结技，将全部敌人一扫而空！

←泰拉是属于力量型的角色，而菲恩是属于速度型的角色，因此两个人的战斗系统并不一样，操作起来的手感也大有不同。







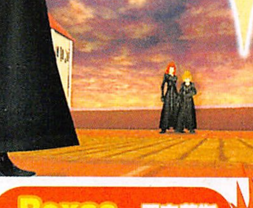
KINGDOM HEARTS 358/2 Days

スリー ファイブ エイト デイズ オーバー ツー

NDS	SQUARE ENIX	2008年发售
	ARPG	1—4人/价格未定
王国之心358/2Days		容量未知

第14号的脚步声……

罗克萨斯隶属于暗中活跃于世界内部的秘密组织“13机关”，他的身份还是《王国之心Ⅱ》中另一个主人公。《王国之心358/2Days》讲的是他在13机关度过的大约1年的生活。以机关的角度探索世界的真实！有关罗克萨斯所在世界的情报，以及体验版的试玩报告都令人充满了期待！



↑两人正在提防会突然杀死无心者的少女。在以往的作品中从未提及的机关成员第14号，其真正身份到底是什么呢？

Roxas 罗克萨斯

13机关的第13号。他应该被称为《王国之心》系列主人公索拉的分身。但是他自己却失去了记忆，并不知道这点。

Twilight Town 黎明之城



↑→在《王国之心Ⅱ》中，罗克萨斯作为普通少年在这条街上生活过。

! CHECK 罗克萨斯的每一天

罗克萨斯每天都过着相同的生活，就是完成打倒无心者以收集“心”的任务。右图是罗克萨斯正要离开13机关的集合房间去执行任务的场面。



Axel 阿克塞尔

13机关的第8号。具有难以琢磨的性格，口头禅是“想起来了吗？”。担任照顾新人罗克萨斯的工作，并会和他一起行动。

角度揭露世界的真相！

公开基本的战斗系统

战斗是在NDS上屏幕中进行的，下屏幕中则显示地图、现在所在地点、任务的目的等等这些情报。本作是《王国之心》系列首次具有多人模式。在多人模式中，不仅可以选择罗克萨斯还可以选择Ⅷ机关其他的成员进行战斗。而且在多人模式中得到的道具在单人模式中一样可以使用。



立体成像任务？

不论单人模式或多人模式，下屏幕的左右两边都会有箭头标志。

Wonderland
梦幻仙境

←说到匆忙赶路的白色兔子和茶话会，就会想到《不可思议之国的爱丽斯》。

就要迟到的白兔跑去的地方是否有女王在那里？



←如果破坏特定的物品就会出现名为“奖励”的道具，这点和以往的作品是完全一样的。

→罗克萨斯在看守阿拉丁和茉莉。但是神灯精灵好像已经找到他们了。

Agrabah
阿格拉巴

神秘的箭头！有其它画面？

多人模式在故事上没有联系性。但在多人模式中可以进行训练形式的任务。

Play Report 1 不逊于TV GAME的游戏感！

我很喜欢《王国之心》系列中具有独特漂浮感的跳跃。玩过NDS版之后令我吃惊的一点就是再现了这种感觉。单人模式中的主人公罗克萨斯，动作几乎和索拉完全一样，不论是用匙剑爽快地进行连击斩，还是回避动作，就连收集奖励时的感觉也是一样的。而且打倒了敌人“影子”的话，就可以获得大量补充HP的奖励，连这些细微的地方也得到了再现，可以说是无可挑剔了。在体验版的最后部分会出现大型的敌人，在和暗黑势力战斗的时候，除了和以往一样可以瞄准敌人的头部和手臂进行连击，这次还可以把敌人发射的光球挡回去。看来这是一款有趣又耐玩的游戏。

Play Report 2 多人模式时要注意椅子！

在多人模式中虽然是熟悉的敌人，但是经过调整原有动作和追加全新动作，还是让大家有很多新鲜感。而且面对一帮蜂拥而至的敌人，可以把他们围起来群殴，可以说《王国之心》系列第一次有这样的场面。



椅子有不为人知的秘密

→在多人模式中，椅子的高度可是会根据每个人的成绩而变化。所以想要高高在上就要平时多努力！

沈心宇	喜欢《宠物小精灵》和《牧场物语》的人来找我吧！
读者资料	男，16，北京市西城区西便门外东街2号楼1门1004号，100045

幻想还没有结束

在永远没有终结的幻想中
这只是一段被流传的“异说”——

调和之神柯斯摩斯和混沌之神卡欧斯
长年持续着没有止境的纷争

两者的势力均等
谁也无法战胜谁

但是，破坏者却使平衡崩溃
整个世界被混沌所覆盖

世界仅存的希望只能依靠
由调和之神引导的10位战士

这是他们改变世界的故事
这是不被限制形式的幻想



《FF II》和《FFVIII》中的人物登场了！

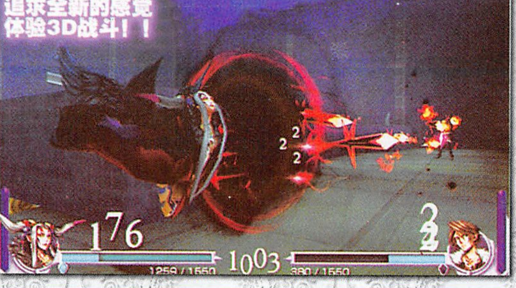
NDS	Square Enix	2008年
	ACT	1—2/价格未定
纷争 最终幻想		容量未知

集合了《最终幻想》系列各代众多人物的动作游戏《纷争 最终幻想》即将登陆PSP，这次我们给大家带来了有关《纷争 最终幻想》的最新情报！

为纪念《最终幻想》(以下简称《FF》)系列诞生20周年，Square Enix在2007年春向大家公布了一款《FF》系列的最新游戏《纷争 FF》。《FF》系列各代的众多人物都会在这款游戏里登场，而且最让大家意想不到的就是这款《FF》系列的最新游戏竟然是款动作游戏。游戏开发的消息一经公布就一直牵动着众多玩家的心，这次我们带来了让大家久等的最新消息。《FF II》中的弗利奥尼尔和皇帝，以及《FF VIII》中的斯考尔和阿尔提米西娅，这四个人物已经确定会在游戏中登场。



←在本作的故事模式中随着每个人物各自事件的发展整个故事的脉络也会逐渐清晰。



马遇乐 我只想说：济南的山东的中国的全球的无机一族加我QQ吧！
读者资料 男，14，山东省济南市舜玉小区南区49号楼4单元401号，250002，QQ501777352









两位对立的神和水晶 “异说”所隐藏的秘密

“DISSIDIA”在希腊语和拉丁语中有“异说”的涵义。在本作中则是展开了和原作不同的“if”故事。在世界中存在着调和之神柯斯摩斯和混沌之神卡欧斯两位神，主人公们是调和之神柯斯摩斯的战士，宿敌们则是站在混沌之神卡欧斯那一边的，两边对立的原因不明，但是可以肯定的是与作为《FF》系列象征的水晶有很深的关系。



不断出现的梦和被称为“异说”的故事 神圣战斗的结局是……



↑↓混沌之神卡欧斯阵营的4个人。他们之间充满了谜团的对话被调和之神的战士弗利奥尼尔和斯考尔听到了。两边好像都在打听水晶的下落……



混沌之神卡欧斯阵营的4人阻挡了以水晶为目标的两个人。



张洋	话说这微软什么时候也出个掌机，让我们来玩《光环携带版》啊？
读者资料	男，16，内蒙古自治区呼和浩特市塞罕区兴安南路秋实中学高一3班，010010，QQ815583077



在游戏中弗利奥尼尔为之赌上性命的梦到底是什么！？



依旧是挑衅的言辞 依旧是没有改变的冷酷感觉

→言语尖刻的皇帝。根本不把对手当人看待的冷酷态度，和原作一样完全没有改变。

虫けらに何ができる？

画面中登场的是《FF II》中的主人公弗利奥尼尔和BOSS皇帝。弗利奥尼尔用起剑、枪、弓等多种武器都能得心应手，战斗能力各方面都很均衡，无论对手是谁都可以轻松应战。另一方面，皇帝的得意技是使用强大的魔法，最擅长进行远距离攻击。





←↑战斗是本作的巨大魅力所在。每个人物的相互关系，在本作中会怎样描绘呢……？

原作介绍





●最终幻想 II
●机种：家用游戏机
●发售日：88年12月17日
●价格：6500日元
●销售数量：76万

在《FF》第一作大约1年后发售。游戏描绘了这样一个故事，主人公弗利奥尼尔的养父母被利用魔物企图征服世界的帕拉美奇亚帝国双双被杀死，为此主人公加入了反叛军，誓要将帝国的皇帝打倒。作为《FF》系列的第二作，把升级和经验值等等都给废除了，角色的成长用熟练度来表现，这是完全颠覆了当时RPG常识的系统。特别是，因为有用减少HP和MP的方法来增长HP和MP的最大值这一项，以至产生了用攻击伙伴来成长的攻略法。顺便一提，这也是陆行鸟和西德初次登场的作品。现在，在手机和PSP上的复刻版正在发售中。

↑和皇帝的战斗。在某个画面出现“呜哇～～”的这句话至今还被大家记得。

和皇帝军团的初次战斗



由天野喜孝绘制的最初人设图

弗利奥尼尔
在对战中如果选相同角色的话，可以注意到2P的颜色其实是天野喜孝人设图原本的设定。弗利奥尼尔2P的颜色和右图的原设定相同。

皇帝
《纷争 FF》的人物设计，以天野喜孝当初的人设图为基础，野村哲也设计了游戏人物。右图和野村设计的人物相比较，还是相当忠实地再现了原来的人物。

黄明杨	大家好，是口袋迷的加我QQ，让我们成为朋友吧！
读者资料	男，15，广西省南宁市横县横州镇中山中路110号，530300，QQ921757968

魔女的存在是《FFⅧ》中的关键
斯考尔和阿尔提米西娅华丽登场！

→经常能见到混沌之神卡欧斯阵营的人物们，挑拨离间调和之神柯斯摩斯阵营伙伴间的关系。作为被混沌覆盖的世界唯一希望，调和之神柯斯摩斯阵营的各位，这些话给他们的内心怎么的影响呢？

阿尔提米西娅低声问道
斯考尔的回答是……





整个系列的作品中在日本销售数量第一的就是《FFⅧ》（截止到2007年12月）。《FFⅧ》中的主人公斯考尔·莱昂哈特和操纵时间导致世界灭亡的魔女阿尔提米西娅在本作中也登场了。斯考尔和原作一样还是使用具有剑和枪两种性能的武器枪刃，无论近距离还是远距离能发挥良好的效果。阿尔提米西娅在原作中具有操纵时间的能力，所以在本作的战斗中可以停止对手的时间，使对手无法动弹。当然了，因为本身就是魔女所以还可以发动各种强大的魔法。

↓阿尔提米西娅面对斯考尔发出的连击连看都没看一眼。阿尔提米西娅真是令人感到毛骨悚然啊。





原作介绍





- 最终幻想Ⅷ
- 机种:PS
- 发售日:99年2月11日
- 价格:7800日元
- 销售数量:362万

斯考尔隶属于佣兵培养机构Balamb Garden，是个优秀的SeeD候补生。为了拯救全世界，和魔女阿尔提米西娅展开了斗争。《FFⅧ》中的校园恋爱故事和与真人比例相同的人物设定，以及像电影一样的画面都成为了众人的话题。FF历代相承的召唤兽在本作中被称为守护之力（Guardian Force），简称GF。GF在战斗中会有精彩的演出。游戏系统中不存在MP，魔法要用抽取等指令从敌人那里抽取。现在，廉价ULTIMATE HITS版正在发售中。



↑斯考尔和莉诺雅的这个画面，已经成为经典的名场面了。

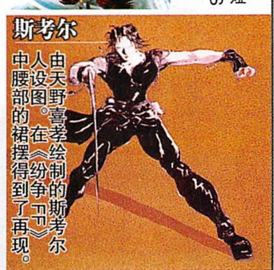
↓用枪刃还可以发动特殊技，抓住时机按下按键吧。





←阿尔提米西娅作为最终BOSS登场了。

斯考尔



由天野喜孝绘制的斯考尔人设图。在《纷争FF》中腰部的裙摆得到了再现。

高战略性的全新感觉

在本作的战斗中，可以跃上墙壁和纵横无数的柱子，也可以破坏战斗背景的物体，丰富多彩令人眩目的战斗场面。不仅有这些常见的战斗系统，还有以往从没见过的战斗系统，这正是本作巨大魅力的所在。这点在战斗中非常值得大家注意。



↑擅长强大魔法的皇帝，发动了强大的陨石魔法！不同角色所具有的各种各样的战斗方式非常有趣。



↑如果能把握好时机，还可以反弹对手的攻击。反弹的攻击还可能给发动攻击的人一定伤害。



↑也有回避对手攻击的命令。回避成功的话就是反击的大好时机！

战斗的基本要素

本作战斗中最大特点就是夺取对手英勇值的辅助技和减少HP的HP攻击这两点。英勇值就好像攻击力一样，如果英勇值降低到一定程度，即使HP攻击命中也有可能无法给对手造成伤害。所以必须使用辅助技夺取对方的英勇值，从而使自己的英勇值升高，之后再用HP攻击。如果能把对手的英勇值降到零(崩溃状态)的话，可以获得画面下方表示的全部英勇值，这是给予对手巨大伤害的机会。本作中战斗的战略性很强，不只是减少HP的攻防战，夺取英勇值也是必不可少的要素。EX值积攒到一定程度的话，还可以变身，不仅攻击力会上升，还可以发动只有变身时才具有的特殊技，经常一瞬间就使局面完全逆转。



←阿尔提米西娅把斯考尔的英勇值变成零的场面。获得了画面下方中央显示的全部英勇值。

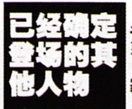
战斗的基本要点

- ★辅助技和HP攻击两种攻击方式同时存在
- ★辅助技是夺取英勇值的攻击
- ★HP攻击是减少对手HP的攻击
- ★如果英勇值不高的状态，HP攻击命中后的效果会很低
- ★对手如果陷入崩溃状态，还可获得画面下方的英勇值
- ★积攒EX值的话，可以变身



→本作中的战斗背景本身充满了幻想。

《FFⅠ》和《FFⅨ》中的人物



之前已经确定会在游戏中登场，由野村哲也设计的另外4名人物，在这里再次向大家介绍一下。其中为了纪念《FF》系列第一作，而在游戏中登场的光之战士和嘉兰，另外也会有《FFⅨ》中的基坦和库加。在加入了语音系统的本作中，大家也许可以发现《FFⅠ》和《FFⅨ》中人物全新的一面。

from ファイナルファンタジー



←在卡欧斯神殿进行战斗的两个人。

Garland 嘉兰

在原作中，一直在阻碍穿越时空的光之战士。手中的大剑可以变成斧、双剑等多种武器。

Warrior of Light 光之战士

《FFⅠ》的主人公之一。本作中与前作不同的是把他描绘成了手持盾牌的战士。

周文龙	又要放假了，大家开心吧！快乐的玩吧！
读者资料	男，20，北京市昌平区百善镇善缘小区13栋4单元505室，102211，QQ81093387

全新操作感的3D战斗

进行追击!

一旦发动特定的连续技，就可以自动进行追击和移动。在这时候追击的一方和被追击的一方，两者命令输入的时机是不同的，追击是否成功是根据对方是否回避成功而决定的。一旦回避了追击，回避的一方就拥有了追击的权利。

↑输入追击命令的同时，对手没能输入命令的话，追击成功。当然，开始的时候是对追击的一方有利，但是一旦对手回避了追击，情况可能瞬间逆转。



一击致命的必杀技!

满足特定条件，只要把画面上显示的命令成功输入的话，就可以发动每个人物特有的必杀技了。大家可以注意到每个人物的必杀技是与原作有关系的，如果是FANS看到的话也许会不由自主地笑出来的。顺便一提，必杀技是无法回避的。如果能在变身时发动必杀技的话，很有可能形成局面的大逆转。

↓基坦的变身在原作中被称为变形。变身时HP可以慢慢地回复。





↑斯考尔的必杀技，使用枪刃进行连击。把握时机发动攻击的话，给对手造成的伤害也会加大。



用持有的武器进行连续攻击的弗利奥尼尔

→弗利奥尼尔的必杀技。弗利奥尼尔的数值变成蓝色的话，就可以发动瞬间击倒敌人的HP攻击了。





Zidane Tribal 基坦 特拉依巴尔

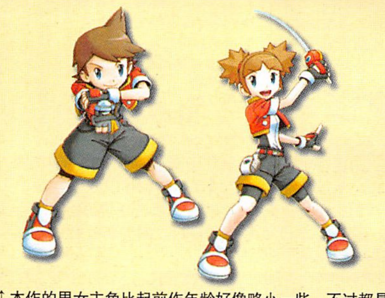
《最终幻想9》的主人公，性格开朗活泼而且充满活力，但不擅长与女性交流。身手灵活敏捷，变化多端的双刃是他的主要武器。

Kujc 库加

外表妖艳美丽，性格却冷酷残忍。擅长空中战，不使用武器，但魔法的强大威力足以让人胆寒。







↑本作的男女主角比起前作年龄好像略小一些。不过都是为了保护小精灵而进行战斗的。

↓和小精灵们一起穿梭在世界中的各个场景中。









本作是《口袋妖怪战队》的最新作,这个系列的主题是保护口袋妖怪们，并且和口袋妖怪一起并肩作战。和《口袋妖怪》的正统作品相比,这个系列主要是用触笔来进行小精灵的捕捉，战斗也属于即时型的。冒险途中一些障碍也需要用小精灵的特殊能力来解决。本作中仍然分男女两个主角，赶快拿起手中的捕捉器去捕捉小精灵，和它们一起战斗吧。家别错过了。作中的一些我们熟悉的角色也会相继登场亮相，游戏定于1月31日发售，喜欢的玩家别错过了。作中的一些我们熟悉的角色也会相继登场亮相，游戏定于1月31日发售，喜欢的玩家别错过了。









陈航	新年到了，祝所有没“机”族，在新一年里生“机”勃勃。
读者资料	男，18岁，福建省仙游县私立一中



NDS	MMV	发售日未定
	AVG	1人/价格未定
魔人侦探 食脑奈罗		容量未定



《魔人侦探 食脑奈罗》是2005年开始在周刊《少年JUMP》上连载的漫画。魔界的变种生物奈罗专吃谜团为生，来到人间寻找谜团。在一个巧合下遇到了桂木弥子，并迫使做他的代理人。



↓游戏中有不少非常搞笑的剧情。各种事件的解决方法也不同，多数使用了触笔操作。不过最后还是要抱怨一下，这个游戏的名字太长了……



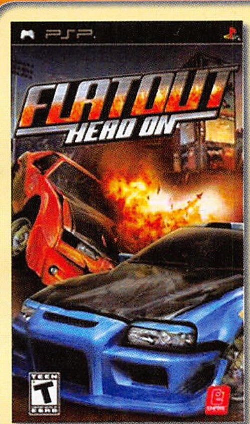








本次的游戏是根据去年推出的同名动画改编，类型为侦探AVG。在游戏中，可以使用各种魔界中的道具，进行事件的推理和解迷。游戏中有原声语音，并且还有不少迷你游戏要素。









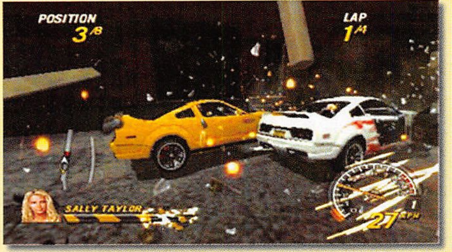
PSP	Bugbear	2008年3月11日
	RAC	1-4人/价格未定
横冲直撞 撞车		容量未定



本作是一款移植家用机和PC平台的作品，也是该系列首次登陆掌机平台。不过在PSP的强大机能下，画面也不会比家用机逊色多少。这款游戏主要是爽快，并非是正统的赛车游戏。在追逐的同时更多的是相互破坏，车辆之间碰撞的刺激感觉表现的淋漓尽致。喜欢刺激追逐的赛车游戏玩家一定不能错过这款优秀作品。



↓异常暴力的赛车游戏，使你的掌上驾车有前所未有的刺激感觉，画面也非常火爆。

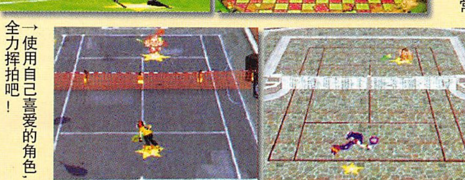




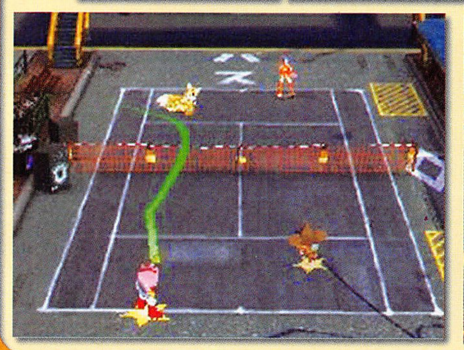
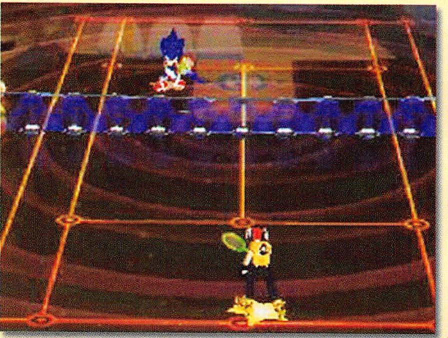
刘师哲	不就是PSP嘛，不就是NDS嘛，我跟你讲哦，钱不是问题，问题是没钱。
读者资料	男，16岁，江苏省连云港新浦区海连西路新海花园

NDS	SEGA	2008年3月19日
	SPG	1-2人/价格未定
	SEGA超级明星网球	容量未定


←游戏的画面水平非常不错，发挥了机能。


→使用自己喜爱的角色，全力挥拍吧！

现在各大厂商都喜欢玩明星集合，SEGA也不例外。利用自家的各个著名角色，来了一场网球比赛。在游戏中，索尼克、猴子球、乌啦啦、喷气小子等著名角色都有登场。除了人物，游戏中还有很多玩家们熟悉的场地，这正是考验你是不是一个真正FANS的时候了。目前还不知道游戏的模式是否丰富耐玩，总之很值得期待。



↑使用NDS的双屏和触摸机能玩找茬确实是个非常不错的玩法。不过还是比较期待AVG类型的柯南。

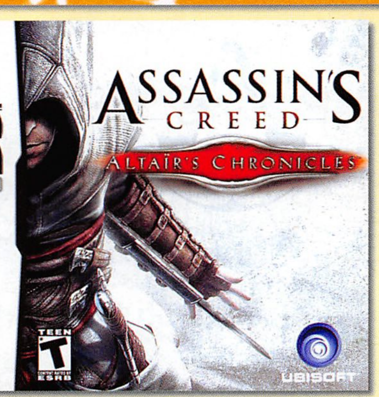


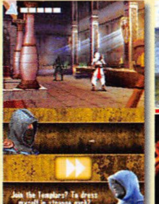



NDS	NDS	2008年春
	PUZ	1人/价格未定
	名侦探柯南 消失的博士和找错之塔	容量未定

继前作之后，名侦探柯南再次登陆DS，这次的事件和博士有关。一天少年侦探团去找阿笠博士，但却找不到博士的踪影，找到的只有一个谜之软件和一个留言卡。为了找回阿笠博士，少年侦探们挑战了找错之塔。游戏是以“找茬”的形式进行的，玩家在游戏中要找出上下屏不同的地方，解开相应的谜题，最后救出博士。

颜钟源	正宫PSP，侧妃NDS，外遇GBA。（翔武：我觉得GBA应该是原配，PSP具有外遇的魅力，我在说什么呢……）
读者资料	男，18岁，广西南宁市明秀东路180号





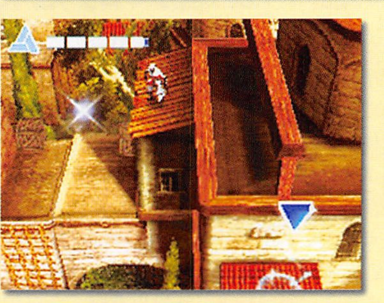




NDS	UBI SOFT	2008年2月5日
	ACT	1人/价格未定
刺客信条		容量未定



《刺客信条》是由UBI在多平台推出的一款作品，先后在XB360、PS3、PC上发布。第三次十字军东征使圣地耶路撒冷蒙受了巨大灾难，为了能终止无休止的纷争，刺客集团计划展开行动来迫使交战双方罢手。



之前就有过推出掌机版的传言，不过没想到真的会在掌机上推出，而且平台是NDS。游戏利用了NDS双屏的机能，下屏为道具菜单，使用起来比较方便。目前还没有更多消息披露，不知道是否支持多人游戏，以及其他机能。







↑小游戏的风格十分清新，不会感到疲倦。





NDS	SEGA	2008年1月17日
	PUZ	1-4人/3990日元
头脑触摸DS		容量未定

↓游戏中模式众多，总会有一个适合你。



又是一款以头脑锻炼为主题的游戏，这款游戏的模式非常丰富。可以让你在众多的小游戏中进行头脑锻炼。此外，游戏还支持多人联机，可以进行最多4人的对战。为了让游戏更加耐玩，还追加了特典收集的要素，根据在游戏中的名次可以得到各种各样的奖励，有兴趣的玩家不妨试试。

方寸群英会

最难忘的掌机游戏

回首你的掌机时代 那些永远不会磨灭的记忆





新的一年又开始了，不知道各位玩家们有没有好好学习好好工作好好玩自己的游戏，对于还在学校的玩家们来说，即将结束的学期和马上要到来的寒假真是让人充满期待呀！想好在休息的时候玩什么没？除了在过年的时候走亲访友吃饭 K 歌之外，应该还有很多自由支配的时间吧？如果大家想换换脑子玩点游戏的话，这篇东西可能会给各位提供一点帮助。PG 的小编们凭借着自己的回忆，将这些年来掌机上值得玩的游戏网罗了一番，希望大家能够做个参考。当然了，时间有限，篇幅也有限，所以如果有偶然疏漏的地方，还请大家多多包涵。

《超级马里奥》系列

意大利水管工人的传奇在这里延续！

TOP HANDHELD GAMES

Maker: Nintendo Since 1985

说到掌机游戏乃至所有的电子游戏，马大叔的地位都不是盖的，在他之前能够被玩家们一直记住到现在还不忘的游戏角色，大概也只有“太空侵略者”了。作为GB初发售时打头阵的第一款游戏，《超级马里奥大陆》（Super Mario Land）成为玩家们接触最多的游戏。马大叔是任天堂的招牌人物，历经20多年依旧活跃在掌机与电视主机的多个平台上，从GB到GBA再到DS，这位水管工人的足迹已经跨越千山万水，在世界上许多国家和地区的玩家心中留下了不可磨灭的印象。

说到正统的马里奥动作游戏，GB上的《超级马里奥大陆》1、2都是原创作，虽然黑白的GB画面看起来很粗糙，但是游戏的操作手感并不差。这也是马里奥系列一直遵守的原则。到了GBA时代之后，由于硬件机能的提升，以前在电视主机上才有的马里奥系列被依次移植到掌机平台。以《超级马里奥ADVANCE》为名的作品一共移植了3部（不包括耀西岛），分别是FC的《超级马里奥USA》（美版2代）、《超级马里奥兄弟3》和SFC的《超级马里奥世界》。其中2部FC的游戏都使用了SFC的《超级马里奥COLLECTION》中的重制版本，在画面上比SFC的《超级马里奥世界》并不逊色，而且路易也可以使用了。到了DS时代，《超级马里奥64》也被移植，还追加了新人物，这些游戏都是值得好好珍藏的。



艾科热木	PSP和NDSL是现代中学生必不可少的学习工具！这话最好别让我妈听见了……（猴子：令堂看到这期杂志没？）
读者资料	男，16岁，浙江省金华市汤溪中学高一9班，321075，QQ 525103058

你心中的热情在钢铁的浪漫中燃烧吗？

《超级机器人大战》系列

Maker: Banpresto Since 1991

说到机战，不少玩家想必要在脑海中热血沸腾一番。其实最早的第一部《超级机器人大战》就是在GB上推出的，应该说，掌机才是机战的摇篮啊。FC版的《第二次超级机器人大战》后来被移植到GB上，改名为《第二次超级机器人大战G》，在许多方面都做了改进。在整个GB时代，这一作也是让玩家们反复娱乐，机不离手的一个金牌游戏。随着GBA的推出，机战系列终于能够拥有可以和SFC媲美的画面和音乐，以《机战A》为头炮，该系列在GBA平台上推出了A、D、J一共3部系列作品和2部以原创角色为主题的OG，加在一起也不少了，相信很多机战玩家也是从GBA时代开始迷上这个系列的。后来无论是PSP移植的《机战MX》还是DS上原创的《机战W》，都是人气很高的作品。由于机战系列是战棋游戏，适合长时间地玩，而掌机随身携带的便利性使它上面的机战更加流行。所以说只要你是个机战饭，那你就不应该错过这么多掌机上的机战游戏，应该把这些作品都收集起来时不时拿出来重温一下。



没有悬念的掌机历代大战的终结者！

《口袋妖怪》系列

Maker: Pokemon Since 1995

是什么使任天堂和它的掌机在历代残酷的市场争夺战中获得了稳如磐石的地位？从根源上说，全世界数以亿计的玩家们是任氏的后盾。而说到任天堂掌机上最卖座、玩家们买得最多、对任氏贡献最大的游戏，那么除了《口袋妖怪》还能是谁呢？全系列全球超过8000万的销量（只算正统作品），是其他掌机望尘莫及的。这个系列在日本开始流行并不是什么奇怪的事情，因为日本的中小学生很久以来就一直对于收集系的东西很有爱心。田尻智在最初设计这个游戏的时候，就是看准了“孩子喜欢收集昆虫一类东西”，从而制作出这样一个以捕获、收集、对战、交换为主题的掌上游戏。与几乎同时期推出的BANDAI的电子宠物相比，《口袋妖怪》更注重小精灵们的收集和战斗方面，当然养成要素也是不可忽视的。游戏里各种可爱的怪物形象，更使数不清的玩家们为之欲罢不能。任天堂对口袋系列的开发不遗余力，不但制作了掌机游戏，还在动画、电影、卡片、玩具等数个周边领域多管齐下，使《口袋妖怪》在短时间内成为轰动整个游戏界乃至玩具界的热门产品。在任天堂的电视主机处于低潮的10年里，以《口袋妖怪》等游戏为强援的任天堂系列掌机都保持着不可撼动的地位。《口袋妖怪》每出一代，都会引发新一轮的抢购狂潮，任天堂靠着这部第一方软件稳坐钓鱼台，在大量利润入账的同时也不忘回报玩家，将各种以口袋妖怪为主题的活动搞得如火如荼。在系列发售10多年后的今天，《口袋妖怪》已经成为一种文化，在全世界都有它的忠诚支持者。说了这么多其实根本不用介绍，很多玩家应该比笔者更熟悉这个游戏吧。



▲现在差不多所有的口袋系列都有汉化的版本了。

任天堂第一搞笑高手的精彩个人秀！

《瓦里奥制造》系列

Maker: Nintendo Since 2003

同是水管工，同是鼻子底下两撇胡子，同是肥胖的身材，但是瓦里奥与马里奥的区别就算拿天壤来形容都不算过分。与温和谦虚、笑容可掬的马大叔相比，瓦里奥从出场的时候就以急躁、粗鲁和暴力让每个玩家确实地感觉他就是与马里奥完全相反的角色。这位脾气恶劣的大叔从一开始只是给马里奥搭搭场子做配角，到GB的《瓦里奥世界》中终于成为名至实归的主人公，也算是熬出头了。“金刚不坏之身”的瓦大叔出于对财宝的贪婪，每次登场都要迫不及待地收集宝贝和金币——与吃起金币也毫不嘴软的马里奥相比，瓦里奥似乎显得更加直爽一些。而围绕着他产生的各种搞笑桥段也使他在玩家心目中树立起牢靠的形象。瓦大叔在各种危险的地方寻了几次宝之后，就一直定居在一个叫“钻石城”的都市，并且天天鼓捣一些无聊的事情。他和他的朋友们在一起找乐的经历被任天堂做成了震惊世界的游戏大作——《瓦里奥制造》，而且每出一代还以不同的操作方式使玩家们耳目一新。从最初的按键到后来的“转转”、“摸摸”，每一个《瓦里奥制造》都能给大家带来无穷的笑料，如果你很闲，如果你只有不多的游戏时间，如果你喜欢看搞笑的东西，那么就请和瓦大叔一起进入掌机的幽默世界吧。



还记得每个STAGE开始之前熟悉的BGM

坦克大战：战斗都市

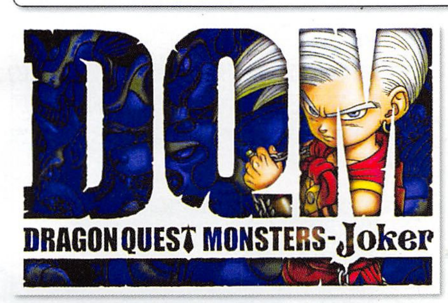
Maker: Namco Since 1985

想当初除了《超级马里奥》和《魂斗罗》之外，你在FC上玩的时间最长的游戏是什么?很多玩家会说是“坦克大战”（Battle City）吧。这个游戏是NAMCO根据1981年的街机游戏《坦克军团》（Tank Battalion）的基础在FC上重新制作的版本，操作十分简单，控制四方向前进的坦克将地图中出现的敌方坦克全部消灭就算过关，同时还要保护自己的总部不被敌人破坏。由于是早期游戏，这个作品的容量很低，其主要的变化体现在各关不同的地图上。可破坏的砖墙、钢铁墙、河流以及森林等地形需要玩家使用不同的对策，而每消灭一辆敌人的红色战车时出现的道具更是游戏者必须争夺的东西（顺便说一句，游戏里的地图中有许多都是NAMCO游戏的人物形象，如忍者、挖地小子等等）。这个游戏适合两人一起玩，除了合作之外，竞争和“陷害”也是很有意思的内容，几乎成为双人模式下必做的事情，相信很多人在关键时刻被自己人的坦克“定”住的时候都会急得手足无措，那种紧张感可不比现在许多惊悚游戏来得少一些。这个游戏在GB上有移植版，支持联机对战，因为GB画面有限，全体地图被取消，改之以卷轴和雷达的形式，使游戏更加具有刺激性。作为怀旧玩家，这个游戏是非接触不可的。



黄赞	随着边角栏的复苏，PG也要跟着精神起来，各位小编可要努力啦！
读者资料	男，19岁，广西玉林市一中理（二）班，537000，QQ：215918578

仅次于口袋系列的怪物收集大作！
《勇者斗恶龙怪兽篇》系列
Maker: Enix Since 1998



除了《口袋妖怪》之外，DQM系列是掌机上最受欢迎的捕获、收集、对战类的游戏之一。Enix针对GB平台设计了这个游戏，虽然在创意上借鉴了口袋系列，不过使用怪物作战早在正统DQ里就有过了。因为游戏里的怪物都是在DQ中出现的，在日本这个以DQ为国民级游戏的国家，这个系列的人气也相当之高。更让人惊异的是，DQM初代作品发售的时候，彩色GB还没有上市，而这个游戏却已经对应GBC主机了。不得不说这是Enix为了配合任天堂的GBC发售而精心制作的上乘之品。该系列在GB上出了2作之后即被移植到PS上，在电视主机平台也得到了玩家们的肯定。GBA版的《旅团之心》想在系统上进行创新但是并不成功，后来DS版的DQM Joker又回复了原来的“战斗—捕捉—收集”的设计，加上3D游戏画面和对应Wi-Fi的网络对战，玩家们只要有电脑网络和Wi-Fi设备就可以用DS和全世界的DQM玩家进行对战，游戏的乐趣顿时倍增。随着美版DQMJ的发售，更多的玩家有机会投入到这个优秀的收集养成游戏中。而且这个游戏的美版名字也终于改成了Dragon Quest Monsters。如果你喜欢《口袋妖怪》，那么你也应该对DQM系列产生巨大的好感。

绿帽子英雄的冒险……这是第几次了？
《赛尔达传说》系列
Maker: Nintendo Since 1987

作为任天堂本社开发的第一个RPG游戏，《赛尔达传说》曾经被人们看作能够与DQ系列抗衡的作品。但是作为动作RPG，《赛尔达传说》在后来发展成了与DQ完全不同的游戏系列。玩家要操作的角色通常只有主人公林克一人，使用剑、弓、回旋镖、炸弹等多种武器，在许多特殊的地形和敌人中周旋。该系列在GB上最初只有《梦见岛》这部外传性质的作品（后来又出了GBC的豪华版），但是游戏的素质十分高。后来CAPCOM为任天堂制作了多部掌机版的赛尔达，包括GBC上的《神奇果实 时空/大地之章》，GBA上的《不可思议的帽子》。另外GBA上还有SFC版《众神的三角力量》外加《四神剑》的移植加强版，其中最多支持4人联机的四神剑强调协作分工，使游戏的乐趣在玩家们的配合中大为增加。无论到什么时代，只要任天堂的主机推出一代，差不多就要有一部《赛尔达传说》在这台主机上登场。即使是在低沉的GC时期，《赛尔达传说》的魅力也依旧是不可抵挡的。DS版的《幻影沙漏》应该说是GC版《风之韵》的续篇，在完全使用触笔操作的新环境下对玩家提出了更多要求。如果你对全程用笔操作不适应的话，还有国外玩家发布的十字键控制移动的补丁，使游戏的操作变得适合传统玩家。不管怎么说，《赛尔达传说》系列推出的作品也有不少了，算上FC MINI版的初代和《林克的冒险》，似乎只有N64和GC上的赛尔达没有在掌机上出现了。无论是GB、GBA还是DS，这些主机上面的游戏是赛尔达的粉丝们必须要玩的。



▲GC版《风之韵》之后的林克就是这个可爱的样子了。

陈乃义	谁跟我换一下游戏机，我想要IDSL，不想要PSP了！
读者资料	男。17岁，福建省福州市平潭县红东庄32号，350400，QQ：519286754

难度超高的随机迷宫让人欲罢不能！

《风来的西林》系列

Maker: Chunsoft Since 1995

这个游戏实际上是《不可思议的迷宫》系列中的一部作品，最初作为《特鲁尼克大冒险》的续篇出现在SFC上，开发者是以制作DQ和电子小说而出名的Chun Soft。作为迷宫系列的作品，随机生成的迷宫和各种宝物的灵活运用是玩家们为之着迷的原因。GB版的《月影村的怪物》难度比SFC版降低，但是游戏依旧吸引人，号称“玩1万小时也不会烦”。算算一天24小时就算拿出10小时来玩这个游戏都可以连续玩个两三年的，这个游戏实在是太可怕了。后来出在GBC上的《沙漠的魔城》也是差不多的游戏，因为画面变成了彩色并且追加了救助队的内容，所以更受玩家们欢迎。你要说一个游戏得玩上两三年那新作出了怎么办，放心吧，这个系列的更新速度一直跟蜗牛差不多，10年来总是重制再重制，从SFC到GB到N64到DC再到PC，同一个标题都不知出了多少遍了。2006年底的《风来西林DS》也是SFC初代的重制版，虽然号称是重制，但是游戏光剧本就比原来扩大了一倍，迷宫的丰富是西林饭们最喜欢看到的，玩起来的话恐怕会谋杀更多玩家的时间。在Wii版的《风来西林3》推出之前，DS版的游戏就已经够大家享受很长一段时间了。



拳皇系列的经典转生，在掌机上体验最优秀的移植作品。

《拳皇R》系列

Maker: SNK Since 1998

SNK公司的大名可是早期街机玩家们无人不知无人不晓的，拳皇系列可谓是中国街机玩家必玩的作品之一。使用MVS基板制作的KOF，无论是在细节上还是画面上，在当时来看都是一款吸引人眼球的游戏！从《拳皇94》的制作开始，SNK就已经打算将其出品成为一款系列化游戏，并且以一年一款作品的速度发行！但是作为格斗游戏来说一年一款的制作速度，会直接影响到游戏质量，但是对于SNK来说，这点算不上什么，SNK巧妙的利用一种手法，将这个系列制作下去，可能聪明的玩家已经猜到了，没错！SNK正是利用了强化版的推出方法将游戏一年接着一年的制作下去，每一年的拳皇系列都有不足之处，所以SNK就利用接下来的时间进行强化升级，比如说拳皇96相比95进行了大幅度的修改，但是由于制作周期和测试时间不足，所以使得游戏在平衡性和系统上变得很差，不过SNK在接下来的时间里慢慢调试修改，最终完成了拳皇97和98，而在国内玩家心中拳皇98被推举成为公认的神作！



▲这就是SNK的掌机Neo Geo Pocket Color。

老任GAMEBOY的火爆让众多厂商纷纷尝试推出掌上便携主机，SNK为了瓜分这块馅饼也推出了自家的掌上游戏主机——NGP，起初的NGP采用的是黑白屏幕，并且内置了小游戏。与其同时推出的游戏则是根据著名格斗作品拳皇97改编的《拳皇R1》，《拳皇R1》是根据拳皇97移植而来，相同的故事背景，相同的人物，相同的系统，一些原作中能够使用的连续技巧，本作中也可以尽数使用，可谓移植得相当优秀，在当时，玩家们只有在SNK的NGP上才能够玩到

张华东	希望100期的书上附送礼品。
读者资料	男，16岁，广西钦州市第二中学高一13班，535000，QQ：329128132

“原汁原味”的格斗游戏，SNK为其精心设计的摇杆，对于格斗游戏来说使用起来十分舒服，而且经历了GB热斗系列的洗礼之后，SNK也参照了许多TAKARA的设计，并且加以融合使得手感变得极为优秀。拳皇R1可以使用97中玩家们耳熟能详的角色，甚至达成特定条件之后还可以使用BOSS大蛇。游戏在系统上也是尊从原作的操作方式，“ADVANCED”和“EXTRA”模式也完美地引入。游戏发售后受到众多KOFfans们的追捧，虽然游戏在操作上稍显不足，毕竟拳皇采用的是4键设定，而NGP当时为了效仿GB，所以也采用了两键设定，在操作上重拳、重脚需要靠压力才能使用。即使是这样这部作品仍然成为了众多玩家购入NGP的唯一理由。

相隔一年任天堂发布了彩色GB，SNK为了仿效便将NGP升级成为NGPC，与此同时公布了拳皇系列的第二款作品拳皇R2，这款作品是根据国内玩家公认最高作的《拳皇98》移植而来，由于主机发色数提高，所以在掌机上角色表情和动作显得更为真实，游戏同样采用了较大比例的Q版形象。在拳皇R2中，不但保留了街机版的模式，还独创加入了世界挑战与道具装备系统，在挑战模式中，当玩家胜利之后便会获得一些类似于手枪之类的道具，装备之后按照系统提供的出招表便可以使用独有的道具必杀技，十分有趣。游戏的手感也是非常优秀，相比前作又进行了一番调整，在使用摇杆操作的时候变得更加的舒服，虽然手感优秀了许多，但是在主机本身的按键上，并没有进行4键调整，仍然还是两键设定，这点不得不说是一大遗憾。此系列被誉为NGP上最为经典的作品，这两款游戏也是拥有NGPC的玩家所必须购入的游戏。不过这个系列到R2为止就此打住了，原因就是由于NGP失败了，得不到厂商的支持，使得NGP走向了衰败。但是从不以成败论英雄的角度来说，这个游戏实在是值得肯定。

两大格斗流派高手齐聚一堂！

SNK VS CAPCOM 顶上格斗

Maker: SNK Since 1999

你能想到吗？在当时看到这款游戏的时候，曾经两家厂商夜以继日的龙争虎斗！而今天却化干戈为玉帛，联手推出了VS系列作品。当时在两家厂商的格斗游戏竞争到一定程度的时候，格斗市场已经创意平平，到哪里看见的都是清一色的街霸或者是拳皇作品，为了带给游戏市场一点全新的冲击力，所以CAPCOM当即决定将SNK的格斗角色和CAPCOM的格斗角色集合在一起，制作出一个乱斗游戏，当这个想法落实之后，CAPCOM立刻开始派人与SNK协商这个想法。让人没有想到的是SNK立刻同意了这种做法，并且派人与CAPCOM共同制作！而游戏的名称则很简单直接取两家厂商的名字。就这样两家厂商都得到了各自的授权，于是开始制作这个名副其实的顶上格斗。



▲在掌机上的Q版格斗游戏里这个效果很出色。

在进行游戏制作的时候，为了让新玩家将双方的风格区分开来，CAPCOM制作的就将CAPCOM放在SNK前面，而SNK制作的则将自己的名字放在前面。CAPCOM官方的这种创意果然得到了好评，游戏出现之后，两个商场的fans纷纷上来体验这款游戏。不过比较遗憾的是，游戏在平衡性的设计上，并不是很好，每个厂商都试图将自己的角色性能提升，从而忽略了另一方，CAPCOM推出的街机作品CAPCOM VS SNK千年之战就是这样，得到授权后的SNK也没闲着，在自己的当家掌机NGP上推出了《SNK VS CAPCOM顶上格斗》，可以说这部作品是当时掌机上手感最好的格斗游戏，角色更是汇集了SNK与CAPCOM双方的人气角色。系统也合理地划分成SNK与CAPCOM两个派别。在这款作品中玩家可以使用CAPCOM的角色进行SNK的式（普通技加特殊技加必杀技）的连续技，比如说ken的跳重脚后重拳接续前中脚，最后

使用必杀技这样的连续技巧。爽快感十足，游戏基本上延续了拳皇R系列的风格，无论从手感还是角色外观，看上去都是相同的。

游戏十分优秀的为玩家们准备了多种模式，比如说经典的单人战斗，组队战！可以培养自己的角色巡回世界和各地的格斗家们进行战斗。除了默认的角色之外，游戏通过不断地通关还可以获得许多隐藏角色，这些角色的加入使得游戏变得非常有趣。在战斗场地的选择上则是挑选了SNK与CAPCOM的著名格斗场地，玩家们在进行这款游戏的时候就好像是在回顾这两个厂商的格斗历史一样。此外为了合并这俩，SNK在双方重要角色对决之前还加入了两人的对话，以及特殊的开场事件，而最终BOSS则是双方格斗类作品的BOSS代表警察与吉斯。

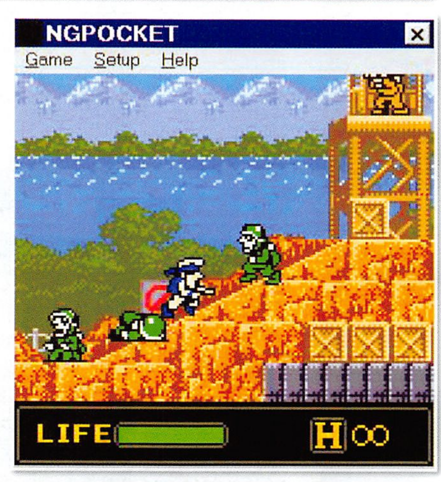
游戏无论从手感上还是画面上，都达到了相当的高度，本作也被称为掌机上最为优秀的原创格斗游戏。

自家作品！谁与争峰，街机版最为火爆的射击游戏，如今也能握在手中！

《合金弹头》系列

Maker: SNK Since 1998

《合金弹头》是SNK早期新吸收小组的测试作品，游戏在许多方面都在仿效KONAMI的名作《魂斗罗》，不过制作小组却打破了传统的借鉴方式，在里面融入了大量的自我原创要素，使其在内容上看起来颇有新意！游戏将人物角色进行Q版化设计，并且引入了多种武器系统，相比魂斗罗的AB两键设定之外，还加入了C键，也就是手雷的设计。由于是Q版设计所以角色就显得很搞笑，非常的生动。敌人的一些表情让玩家看后也会忍俊不禁。BOSS战的设计是《合金弹头》系列的特点之一，不但攻击方式多变，而且还极具魄力，给予玩家一种视觉上的冲击力。SNK自家的掌机NGPC大部分游戏都是由SNK自己进行开发，一些本厂著名的游戏自然就会纷纷移植到NGPC上，当然《合金弹头》也不例外。不过游戏相比街机版，由于ROM容量限制，所以将其改成了分块任务制度，游戏由若干个小任务组成，在每个任务中都会有许多的敌人和武器出现，而且任务设定得很有难度，《合金弹头》在NGPC上共有两款作品，它们分别以初次任务和第二次任务来命名。可能玩家们会担心，在掌机上不能体验到原作的魅力，毕竟容量和主机性能摆在那里。在这点上请玩家们放心，SNK对于这部作品可谓是费劲了心思，不但将原作的搞笑风格完美引入，而且每关极具魄力的BOSS也是经过了重新设计，游戏并不是照搬街机版的内容，而是完全原创。游戏大部分主要还是以救人质为主，找出游戏关卡中所有的人质可不是一件容易的事情。



如果说街机版主要是以战斗为主，救人质只是其中的一个小插曲，那么掌机版本的《合金弹头》就将两者完全地进行了平均化，初代对于这方面的效果还不是很明显，但是二代就不同了，为了增加游戏的可玩性，厂商在游戏中准备了多条分支路线，走入不同的分支路线玩家将会遇到不同的敌人与人质，想要救出所有的人质达成全部完成度，那么就需要进入所有的分支路线，这样一来就大大地增加了游戏的进行时间。

除此之外，厂商还厚道的地准备了许多道具和秘技。同时还增加了一个全新的隐藏角色“Tequila”，当完成了第二次任务的全部任务后，再次进入角色选择画面，就会看到一个新角色，玩家们可以选择他进入游戏中的所有关卡。一些特殊道具如合金手套、E-装甲之类的就需要运用到游戏中所准备的军衔等级系统，不过得到这些物品之后并不能够马上使用，必须要救到100个俘虏之后才能够在选择角色的时候按下开启。这款作品是NGPC掌机中的经典作品，到现在为止还能够看到一些合金爱好者在进行着这个系列的游戏作品。

王宇	我的小P啊！我什么时候才能和你在一起啊！不说了！再说就落泪了，妈妈说男孩子不能在别人面前哭。
读者资料	男，15岁，黑龙江省加格达奇实验中学高一一 班，165000，QQ：449252011

旧的回味与新的体会

兰古瑞萨千禧版 WS ~最终世纪~

Maker: NCS
Since 1999

《兰古瑞萨》（Langrisser）这个名字可能会让不少玩家觉得有种既陌生却又很耳熟的感受，然而只要一提起在国内通俗译名的话，想必许多人会猛然记起那段恍若隔世的回忆了。没错，它就是当年在国内影响了整整一代玩家的三大S·RPG之一——《梦幻模拟战》。（另外的两大是《火炎之纹章》和《超级机器人大战》）

1999年的11月，美塞亚公司在DC上发售了一款名为《兰古瑞萨千禧版》的游戏，并称该作是在SS上终结了的《兰古瑞萨》系列的续作。遗憾的是，游戏可以说只是被冠以了《兰古瑞萨》的名号，当中的一切一切，都与以前的作品完全不同了。来年，美塞亚又在WS上推出了这款名为《兰古瑞萨千禧版WS～最终世纪～》的游戏，世界观设定在DC版的几百年前，人设由以前御用画师的漆原智志换成了年轻的知名二人组插画家介错，好在是它的整体风格又变回了以前那样的感觉。适中的难度与流程、个性刻画饱满的人物、可玩性大大提高的分支剧情，这也使得本作受到了一定程度的欢迎，在销量上也取得了不错的成绩。



▲这个系列在国内的人气还是很高的。

长盛不衰的热血钢之魂

超级机器人大战 COMPACT 2

Maker: Banpresto Since 1999

作为BANDAI公司推出过的唯一一部掌机，将旗下知名招牌搬上这个平台简直是毫无悬念的。《机战》系列理所当然地担当起了重任，而在这几款作品当中最值得一玩的，就是《超级机器人大战COMPACT 2》。

这代作品可以说是试金石，现在已经成为系列里必不可少元素的种种新想法——比如说像是援护系统、机师育成、自由选择版面，都是在此代的基础上逐渐完善起来的。自由选择版面的系统最早出现在WS版的前作中，它将故事的情节分为了好几个段落，而每个段落则由多个版面构成；在进行每一个段落的情节时可以自由选择该段落中的版面进行攻略，而不是由系统强制按顺序的进行游戏，根据所选择的版面的不同，会使战况发生一定的变化。另外由于受到卡带容量限制，本作破天荒地以三部曲的形式推出，依次是第1部《地上激动篇》、第2部《宇宙激震篇》和第3部《银河决战篇》。虽然看上去很有诈骗玩家资金的嫌疑，但是游戏的质量还算说得过去。之后的3代在WSC上推出的时候，又改回后来在PS2上发售的《超级机器人大战IMPACT》就是这三部曲的合集，不仅大幅强化了游戏画面水准，并且还追加更多的参战动画作品。如果没有这个系列的话，玩家们就不会在PS2上玩到IMPACT这个优秀的游戏。即使是现在，收藏有WS主机的玩家，依旧值得收几盘机战作为纪念。



刘博文	大哥我都寄了100多次了，连个T恤都没中上！（猴子：才95期就寄了100多次？精神可嘉。）
读者资料	男，15岁，天津市南开区黄河道台北花园4号楼4门702，300101，QQ：295480882

最终幻想战略版A

童话世界的皇家骑士团

Maker: Square Since 2001

在阔别任天堂的第3方阵营七年之痒后，作为冰释前嫌的标志，SQUARE于2003年初给对方带来了一份非常厚道的情人节礼物——为GBASP上市保驾护航的利器《最终幻想战略版A》。本作一周内的销量即达到22万之多，高居当周游戏销量榜的第3名，在众多玩家心目中的地位由此可见一斑，这也被业界普遍认为是SQUARE正式参入GBA平台的代表作。

发售之前标榜着会与FF XII的世界观展开联动，将以往充满历史沧桑感的伊瓦利斯大陆带入了一个美妙的童话世界。多种族的设定、裁判和法律的出现，为现在的伊瓦利斯世界观奠定了基础。这次的职业种类繁多共有34种，大多是FF系列的传统职业，可以按照个人的爱好选择特定的职业，不同的职业成长率也不同，每个种族也有自己特有的职业，灵活地运用每个职业的技能则是获胜的关键，另外某些特定的任务也需要特定的职业来完成。不过偏低龄向的剧情受到了大多数前作玩家的诟病，导致本作在日本国内的销量只能算得上一般，在欧美地区却人气攀升，截止06年全球累计销量已达到165万。



王国之心 记忆之链

迪斯尼动画的幻之作品

Maker: Square Enix Since 2004

《王国之心 记忆之链》是SQUARE ENIX与迪斯尼公司合作推出的一款RPG游戏。游戏的故事剧情是衔接在PS2《王国之心》的结局之后，游戏系统不同于《王国之心》的动作RPG，而是以卡片来进行战斗，玩家在游戏中需要以探索迷宫中的宝箱或者是不断进行战斗的方式来获得强力的卡片，再利用各种卡片来展开武器攻击、施展魔法或者召唤强力角色（如克劳德、高飞狗等）等行动。



作为掌机游戏，不但采用了GBA当时最高的256M大容量，在保证画面与音乐质量的同时，加入了动画与歌曲，还根据掌机的特点重新设计游戏玩法，使玩家获得与家用机上不同的乐趣。战斗系统开创性地采用了动作+卡片的方式，不仅忠实再现了前作中的各种动作与技能，也用巧妙的方式掩盖了机能的落差，用如今的节奏感替代了原作战斗的爽快感。贯穿游戏流程的卡片系统也令人侧目，喜爱收集的玩家或喜欢快速通关的玩家都可以在游戏中找到各自的乐趣。日本发行量最大游戏杂志《FAMI通》给本作打出了掌机游戏罕见的36分高分，也是对其优秀素质的肯定。

MOTHER 系列

地球母亲是每一个生命的摇篮！

Maker: Nintendo Since 1994

Mother是什么？是母亲，是养育我们的地球。这个形象的比喻在人类社会已经流行了几千年了，而以这个作为主题的游戏居然是一部RPG作品，也是任天堂推出的游戏中最为另类的



▲MOTHER 3虽然看上去有些另类，但是作为RPG，它的趣味性是不次于其他游戏的。

一作。大凡RPG，在那个年代往往以魔法和剑为主题的中世纪世界观为游戏背景，无论DQ还是FF都是如此。但是Mother的故事却发生在现代的美国，主人公是一群淘气的孩子，故事情节则很奇怪，世界不知道因为什么而充满了诡异的现象，花瓶啊电视机之类的生活用品都飞起来伤人，孩子们则要通过寻找“使世界歪曲的原因”来拯救世界。游戏的前两部分别出在FC和SFC上，讲述了一个较为完整的故事。但是3代的开发却经历了10年的波折，游戏平台从SFC跳票到N64再到GC，副标题也在更改。有意思的是，无论是任天堂的宫本茂还是MOTHER的开发人系井重里，都觉得这个作品陷入了“大作路线”而使开发工作处于不顺的地步，越怕把新作搞坏越是做不出来，于是游戏制作就一拖再拖最后做到GBA上。直到曾经参与这个系列开发的岩田聪成为任天堂的社长之后，Mother 3的发售才最终敲定。从1994年开始制作到2006年发售,本作一共经过13年的磨练才与玩家们见面。游戏的故事很宏大，世界观也一如既往地突出，但是在DS已经成为主流机种的时代，GBA版的Mother 3还没等热起来，就被同门晚辈DS上如大潮一般的游戏给埋住了。时至今日，这个系列在GBA上凑齐了全系列，但是制作人系井也表示今后会推出该系列的DS重制版。一个很优秀的游戏因为更多比它优秀的同社作品而被埋没，不知道这算不算一种悲哀呢？不过这并不影响我们去游戏的心情。

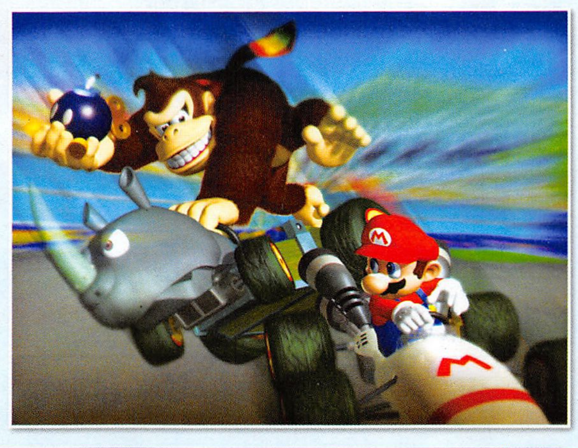
《马里奥赛车》系列

卡丁车的赛场也会如此幽默

TOP HANDHELD GAMES

Maker: Nintendo Since 1991

“马车”系列自从在SFC上诞生以来，就一直以其人物的魅力与游戏的趣味性广受好评，虽然只是一个把游戏主角安在卡丁车上的周变性质的游戏，但是因为可以在对战的时候使花招互相“陷害”，而且支持其他厂家也纷纷效仿，推出了“古惑狼赛车”、“陆行鸟赛车”、“KONAMI赛车”、“炸弹人赛车”等克隆体作品。而初代马车日版销量竟然高达381万，成为日版SFC历史上单部作品销量最大的游戏，也难怪会有那么多厂家进行模仿了。这个系列一直是任天堂主机的畅销软件，在SC、N64、GC上都取得了相当辉煌的成绩，GC版马车更被逆移植到街机上。不过它在掌机上起步比较晚，一直到GBA时代才见到初代的移植。但是到了DS时代，集系列之大成的《马里奥赛车DS》因为可以Wi-Fi对战而一下成为DS平台上最受欢迎的赛车游戏。到2008年1月，“马车DS”的日本销量达到了276万，全世界销量则高达853万。而许多玩家也是在接触了这个游戏之后才体会到对战的乐趣的，无论是三四人坐在一起使用无线LAN还是在Wi-Fi上与来自不同地方的玩友角逐，“马车”的魅力都是难以抗拒的。在家中，与朋友聚会或者是在乘车赶路的时候，这个游戏都称得上休闲极品。买了DS的玩家们如果不试试这个游戏的话，那么将是很遗憾的一件事情。



《三国志》系列

东汉末年分三国，烽火连天不休！

Maker: Koei Since 1991

说到光荣的游戏，《三国志》系列应该属于老生常谈的话题了。且不说PC和电视主机上已经出到11代的正统作品，这个系列几乎在所有主流的掌机平台上都有露面。从GB、WS、GBA到PSP、DS，三国游戏每出一作都会针对掌机做出相应的调整。早期的掌机三国游戏因为硬件的限制而不得不缩点水，但是到了GBA时代之后这样的情况就基本上消失了。PSP版的三国志基本上都是原样移植PS或PS2版本，完成度都很高。而DS版则针对主机硬件进行了优化，下屏幕的操作与PC的鼠标操作更加接近，从而使游戏玩起来更加得心应手。虽然DS版的两部作品是以3、4两代作为原型制作的，但是游戏的系统和内容做了很大改变。不但追加了新的剧本和挑战模式，登场人物的数量也多得令人难以想象。如果说PSP版的三国是忠实再现了移植作品的风范的话，那么DS版则是增加了不少值得肯定的要素的创新型作品。无论这两个平台上的哪部三国志作品都体现了光荣制作三国游戏时一丝不苟的精神，玩的时候投入一些精力的话，就可以发现其中的乐趣所在。



任天狗

全天候随身的电子宠物

Maker: Nintendo Since 2004

《任天狗》是一款虚拟电子宠物游戏，在游戏中可以饲养包括哈士奇、腊肠犬、拉不拉多猎犬、米格鲁、吉娃娃、巴哥、柴犬、贵宾、雪纳瑞、西施等多达15种以上各式品种的小狗，并与这些小狗们互动。游戏充分利用了NDS所具备的硬件功能，以3D绘图方式来呈现出小狗生动活泼的一面，利用NDS独特的触摸功能来进行操作与互动，像是喂食、训练、洗澡、散步玩乐等等，并且能够使用NDS自带的麦克风功能来呼唤小狗，训练小狗依照口令行动，带小狗参加各种比赛活动，还可以通过无线网络进行玩家间的交流，让不同玩家所饲养的小狗能一同游玩。

由于《任天狗》具备了超越以往宠物游戏的生动表现、触摸与声控的独特操作方式与游戏内容，在创新程度、游戏性与完成度方面皆有着优异的表现，因而获得了《FAMI通》众编辑40分的满分评价，是继N64的《赛尔达传说～时之笛》、DC的《魂之利刃》、PS的《放浪冒险潭》、NGC的《赛尔达传说～风之韵》之后，成为了第5款获得满分评价的游戏。



富有街 DS

极上桌面游戏的代表作

Maker: Square Enix Since 2005

《富有街DS》（DS=Dragon Quest + Super Mario）是SQUARE ENIX与任天堂再度合作，结合了《勇者斗恶龙》系列与《超级马里奥》系列当中的人气角色，所推出的老牌大

侯杰心	我在小城市，我们全班加上我才3个人有PSP（汗）。
读者资料	男，15岁，广东省湛江军分区103栋202房，524038



富翁游戏《富有街》系列最新作。玩家可以使用来自《勇者斗恶龙》与《超级马里奥》的角色们，在以这两部游戏为主题所制作的关卡中进行大富翁式的财富争夺大比拼。

游戏登场的角色包括有《勇者斗恶龙》历代的招牌吉祥物史莱姆、5代女主角比安卡、来自最新作8代的洁西卡、库库鲁和少年杨格斯三人组、还有初代的最终boss龙王等系列作角色，以及马里奥、路易、碧奇、耀西、小蘑菇等《超级马里奥》招牌角色。本作新增加的商店会出售各类风格迥异的套装，而且每通过一关后店内的商品列表都会发生变化，此外也出售有单手的装备和身上的饰品，多是像宝剑、蘑菇、翅膀之类的搞怪物品，不过库存当中居然还备有NDSL主机和Wii的控制器。游戏支持最多4人同乐的无线网络联机对战，联机的方式包括近距离无线局域网联机对战，以及可与全世界玩家进行远程对战的任天堂Wi-Fi联机服务。

最终幻想水晶编年史 命运之轮

尽享联机乐趣的小品

Maker: Square Enix Since 2004

“寄宿着邪恶的红色月亮照耀着星球，寄宿着神圣的青色水晶守护着一切。在那个星球上诞生了命运的双子，并且他们分别拥有着互补的力量。双子的命运被红色的月光所覆盖，众人的命运则为青色的水晶所层层雕刻……”这段文字摘录于本作的序言。

与NGC上的同名前作一样，这部系列的乐趣大部分被联机所占据，甚至把它比作为一款清版过关的街机游戏也未尝不可。游戏中有很多机关都需要同伴协力来解决，而在战斗中才能发现多人乐趣的至高点。在联机的合作中并不仅限于给同伴加加血，对战斗不能的队友进行恢复，而是随时随地地表现在整个游戏当中。在以往的FF历代中，魔法全都是从一开始就确定好了的，而本作中基本上已经没有了固定的魔法，想要取得全靠在迷宫中的怪物身上打出或者从宝箱中捡到。除一些基本魔法可以获得外，强力的高级魔法则要通过组合才能施展，像在同一位置咏唱两个冰魔法后会出现中等冰魔法，火魔法加上恢复魔法组合能够形成重力魔法，这可以算得上是比较新颖的设定。



▲《水晶编年史》系列是最终幻想系列在任天堂主机上推出的佳作，最新的Wii版已经在制作中。

生化危机 DS 死寂

在这个沉闷的洋馆，到处都是吃人的丧尸，你是否能活着逃离这里？

Maker: CAPCOM Since 1996

《生化危机》是CAPCOM制作的优秀恐怖冒险游戏，游戏以生化武器为题材，从而树立了恐怖冒险游戏的典范！NDS版完美移植了PS版本的《生化危机》初代，并且还加入了独有的原创模式，调整难度的同时，还增加了游戏乐趣。专门为了游戏所准备的“小刀模式”乐趣十足，因为里面存在着一个类似于鬼武者中“一闪”的设定，只要你在丧尸快要攻击到你的一瞬间滑动屏幕上的刀就可以对丧尸使用致命一击，十分过瘾。拿在掌中的《生化危机》，这是当初多少生化危机fans们的梦想，而今天终于实现！

龚皓宇	陪伴我们的就只有PG与学习了
读者资料	男，17岁，福建省寿宁县东门新村53号，35550，QQ：353193634

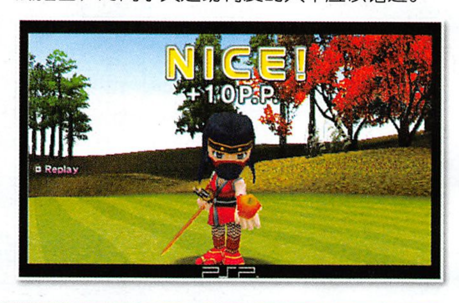
大众高尔夫 携带版

随时随地全民休闲运动

Maker: SCE Since 2004

以简单的操作体验爽快挥杆乐趣的《大众高尔夫》系列，在经过大幅提升轻松性与方便性之后，于PSP平台闪亮登场。全新制作的球场，充满丰富的多样性与攻略性，模式也是相当丰富，有以打出好成绩为目标的自由练习模式、与CPU角色对战的公开赛模式、新手用的训练指导模式，内容非常充实。养成和换装要素令人欲罢不能，不但让你越玩越强，利用多达250种以上的道具可以任意搭配自己喜欢的角色外表，而且通过比赛胜利后获得的换装用道具，角色的能力还会得到进一步的提升。藉由各种入手服装或道具的更换，可以使用许多不同外观的角色进行游戏喔。

只要利用PSP主机的无线网络联机功能，无论何时何地都能进行游戏，跟朋友使用各自创造的得意角色一起快乐地进行对战吧。联机模式有1vs1对战，以及最多可8人同时进行的大会比赛，每种模式都能快速上手，无论是在上下班的路上或者是工作的午休时间，稍微有一点空当便能进行对战。系列的第2作也已经于去年底推出，对高尔夫运动有爱的人不应该错过。



危机核心 最终幻想Ⅶ

年度最催人泪下的结局

Maker: Square Enix Since 2007

1997年1月31日在PS平台发售的《最终幻想Ⅶ》，创下了全世界980万套（截至2005年12月末）的销售记录。作为以FFⅦ的故事为主轴，在各种平台展开衍生系列的第4弹，本作以动作RPG的形式在PSP平台登场了。

为纪念FFⅦ诞生十周年而特别精心打造的作品果然意义不凡。当一开场那列火车出现的时候，一切的一切都是那么的熟悉，但却又那么陌生，就连跳下列车之后出现的神罗兵的位置和时间，都是一模一样。游戏里向FFⅦ本篇致敬的地方还有很多，制作小组肯定是想通过这招来引起老玩家的共鸣，但不得不承认的是，着这个道的人肯定不少。不过受限于umd载体容量上的制约，导致这次在流程方面实在显得太短了，之前作品里面没有说清楚的事情一样没有得到解明，似乎尚未完全代入却悄然落下帷幕。好在还有多达300个的支线任务，而且足以媲美当时CG动画的即时演算也做得很用心，尤其是细节动作上的肢体语言，将每个人的性格特征充分表现了出来。对于很多玩过FFⅦ的人来说，光是这些就已经值回票价了吧……



啪嗒砰

音乐类游戏的异质路线

Maker: SCE Since 2007

《啪嗒砰》是一款音乐节奏战略游戏，玩家扮演的是啪嗒砰一族的神明，通过PSP上△○×□的4个标准按键来组成4拍旋律，指挥啪嗒砰大军的前进、攻击、防御等行动，以对抗阻碍我方前进的敌对种族与怪物，朝着世界的尽头前进。游戏融合了独特的剪影画风格与动感度十足的音乐，以及音乐节奏与即时战略操控相结合的玩法。

李子竹	周李搭配，回函不累。（猴子：你是李，周是谁？）
读者资料	男，15岁，上海制造局路455弄1号1611室，200011，QQ：878806686

玩家可以使用金钱、石材、木材等各式材料，从生长在啪嗒砰一族栖息村落的“生命之树”中召唤出新的啪嗒砰。根据使用材料的不同，召唤出来的啪嗒砰也会有不同的特性，其中也包括能力较强的稀有啪嗒砰。啪嗒砰们通过装备剑、枪、弓、盾牌等武器与防具来进行强化，每次任务中可以指定3支部队参与，随着游戏的进行，啪嗒砰的种类也会越来越多，玩家可以依照关卡任务的特性，来选择最适合的部队出击。游戏中还穿插了5种逗趣搞怪的迷你小游戏，



具有一定的挑战性，而且获得的道具与成就感也与众不同。顺带一提，本作的官方中文版将于今年2月份在香港和台湾地区推出。

勇者别嚣张

一个 RPG 反过来玩会怎么样？就是这样。

Maker: SCE Since 2007

话说PSP在一直被玩家们看成是移植专用机，它上面的优秀原创游戏虽然不能说是凤毛麟角，但是也并不多。在2007年年底，SCE突然创造力大爆发，在PSP上搞出了这么一部惊天地泣鬼神的作品。说来也有意思，《勇者别嚣张》的游戏画面看起来就跟8位游戏没太大区别，但是游戏的内容却跟以往的勇者虐魔王类型的



作品有着天壤之别。玩家需要在游戏中扮演魔王的角色，面对向自己的老巢纷至沓来的勇者们，一边挖地道一边指挥着塑料体格的无能手下们去送死，以免让自己被勇者活活绑走——为什么魔王在正统RPG里都强得不得了，但是在这个游戏中就像耀西岛上的婴儿马里奥一样不堪一击呢？这些暂且不说了，游戏越到后面难度越高，造不出足够的上级怪物的话，魔王基本上就是刀案子上的鱼肉，任凭勇者宰割。说起来以前勇者打魔王是被魔王虐，这次完全掉了个儿，魔王成为百虐不得其“爽”的角色，看来游戏的开发者就是抓住了玩家追求新奇的心理，让很多人在玩这个游戏的时候一边被虐一边享受，痛并快乐着，这就是这个游戏最大的吸引力。

魂斗罗 4

你是 2D 游戏高手吗？现在你不再是了！

Maker: KONAMI Since 1988

曾经在FC上大受好评的《魂斗罗》如今终于推出了续作，续作是在DS上推出，由此也可见NDS的流行趋势。游戏继续回归以往的2D设定，增加了可选用角色，制作人根据NDS的双屏设定，在关卡的设计上进行了很大的调整。每关的BOSS设计的很有创意，不但魄力十足，而且在难度上也是高手向。游戏专门为不同玩家准备了三种不同的难度，在普通难度和困难难度下，武器可以进行二段的升级，制作者专门为困难模式设计的台词也成为了如今动作游戏挑战的主要台词。SFC版的换枪系统仍然保留在内，所以面对于众多武器，如何选择适用于该关卡的武器是玩家们首先要掌握的课题之一。



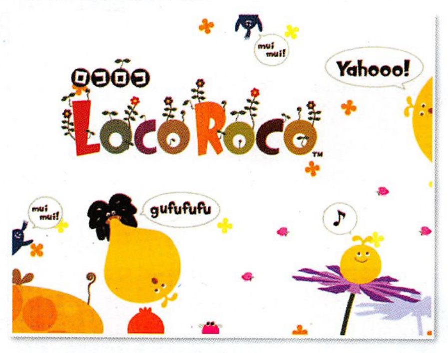
郭锡朝	PG是我的精神食粮，每当我在学习生活中身陷困境，萎靡不振时，它总能使我斗志盎然，奋起再战！
读者资料	男，18岁，福建省福州第一中学新校区高二<4>班，350000，QQ：530528447

乐克乐克

这个世界没有任何暴力的东西……

Maker: SCE Since 2006

“帕究波 摸一诺一诺一 恰卡来塔啪桶 潘扣拉开桶桶 诺拉 啾来来 落桶 泼拉泼拉拍桶普若拉弹弹……”你没看错，这不是乱码，而是PSP游戏《乐克乐克》主题歌的歌词。说来也奇怪，为什么这个游戏的主题歌使用的歌词是我们完全无法看懂的语言呢？按照游戏的制作者河野力的说法，他就是为了让这个游戏“能够被全世界理解”才用了架空设定的“乐克乐克语”作为歌词的语言，既然不能做到谁都听得懂，那干脆谁也听不懂好了，这样的话对哪个国家的玩家来说都是公平的（汗）。《乐克乐克》这个游戏正是以全世界的玩家为目标进行制作的，里面可爱的“乐克乐克”星球上的生物们的样子实在是太口耐了（请原谅一说起这样的东西笔者的嗓子就容易走音），这样的游戏讨女性玩家喜欢是很正常的，倒是不少男性玩家也对这些小家伙们无法抗拒，这大概就是不同于东洋风格的另外一种“萌”吧。在PSP上，这个游戏的知名度也算是相当高的了，丝毫不逊色于很多作品。《乐克乐克》也确实如它的制作者预想的一样，成了全世界都有人喜欢的游戏。从亚洲到欧洲、美洲、澳大利亚，到处都有喜欢它的玩家。虽然游戏主题歌的歌词谁都听不懂，但是游戏的语言却出了很多版本，其中就有中文的。不论你是喜欢可爱东西的MM还是想拿这个去讨MM喜欢的人，这个游戏是非常好的选择哦。



《太鼓之达人》系列

用你的掌机配合我的节奏，咚咚咔咚！

Maker: Namco Since 2005

作为NAMCO在街机和PS系主机上推出的节奏音乐游戏，《太鼓之达人》经过这些年的发展已经成了一个非常成熟的游戏系列。无论是画面还是音乐都达到了很高的水准，而综合了流行、古典、民谣、儿歌和其他各种类型歌曲的谱子，是这个系列最吸引人的地方。在PSP刚一发售的时候，《太鼓之达人》的移植版就作为重头戏成为玩家们关注的目标。移植之后的《太鼓之达人 Portable》果然不负众望，以丝毫不逊色的手感和精美的游戏画面以及便捷的游戏方式获得了太鼓fans的肯定，第二部的制作也成了理所当然的事情。与PS2版不一样的是，PSP版《太鼓之达人》支持从网络下载新歌，玩家们在游戏发售之后的几个月里可以按时从官方网站上得到新的歌曲，这个系统借助PSP的大容量存储设备，使游戏的更新变得简捷轻松，玩起来更有趣了。2代收录了1代全部的下载曲目，追加了许多新曲。而DS版的《太鼓之达人》则加入了每日修行道场和挑战任务，玩家们只需每天抽出一点时间进行练习就可以使自己的技术日渐精进。对于老玩家来说，DS版收录的FC游戏音乐（马里奥篇和NAMCOT篇）都是让人泪流满面的曲子啊，没玩过的人还是好好体会一下吧。



汪俊平	掌机带我穿越时空，来到战国时代，让我看到了吕布，曹操，孙权……（猴子：战国时代？吕布？）
读者资料	男，15岁，江西省南昌市渊明北路179号2单元四楼，330008

R4R5R6……现在已经是R几了?

《山脊赛车》系列

Maker: Namco Since 2004

在PS时代，NAMCO的《山脊赛车》就是人气很高的游戏，尤其是第四代，以R4（绝对不是某种DS烧录卡）的名义在玩家们心目中占据着很高的地位，差不多可以和GT系列平起平坐了。大批了PS2时代之后，这个系列却变得不起眼了，基本上成了各大主机发售的时候第一批填场子的作品。《山脊赛车》5、6、7代分别就是PS2、Xbox360和PS3首发的软件，而PSP版的《山脊赛车》也是如此。这代山脊的名字与以前的版本不同，是“Ridge Racers”，单数变成了复数，乍一看区别不大，其实与原先的“Ridge Racer”完全就是两个不同的系列。借助UMD的大容量，PSP版的《山脊赛车》的表现非常好，车子看起来还真有PS2游戏的质感。无线LAN网络对战的设计与Wi-Fi的应用也使游戏的乐趣大为上升。这个系列在PSP上目前出了2代，素质都很高。应该说PSP版的制作者，其工作态度显然更加认真一些。在PSP的GT赛车没有登场之前（现在PS3版发售还很远，PSP版基本上暂时还是遥遥无期），这个《山脊赛车》应该说是代表了赛车游戏制作水准的优秀作品了，而且游戏容量也大，买UMD绝对很值啊。



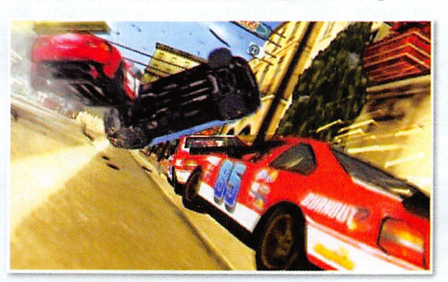
▲以前《山脊赛车》系列都是以美丽的CG映像作为卖点的，现在的车模MM依旧光彩照人。

撞车是危险的，游戏是虚拟的，玩家是很high的。

BURNOUT系列

Maker: EA Since 2001

这几年来美版游戏的素质是越做越高了，EA、Activision等公司也摆脱了“出得起钱做不出好游戏”的帽子。“火爆狂飙”系列正是EA（原为Akklaim）旗下的系列赛车游戏，游戏的前两作都是在欧洲流行的，从3代开始，这个作品在美国的PS2和XBOX上也红了起来，接下来在全世界名声大噪，成为与《极品飞车》相提并论的大作。说起来游戏的主题就是一个字——“撞”。游戏里撞车的镜头此起彼伏，每撞一次都有精彩的特写和回放，玩家们在游戏的时候也顾不上自己是在做什么，就是要一头撞过去，体验一把那出轨的感觉。当然了，如果从头到尾你能保持速度不撞的话，那你的驾驶能力也是相当了得的。这种暴力赛车游戏对于玩家们舒缓心理压力有一定的帮助，因为你不可能拿自己的生命做赌注去真玩撞车（何况很多人根本就没车），所以在游戏世界里撞一撞过过瘾就不错了。这一点和GTA系列确实有异曲同工之妙，利用高度模仿真实的暴力来发掘玩家们内心深处隐藏的冲动，让他们在高度紧张的刺激中找到释放压力的快感。这个系列在PSP上一共有《传奇》和《统治者》两部作品，制作素质都算不错。“撞车迷”们应该搞一台PSP来享受一下随时随地发生交通事故的乐趣(汗)，但是在开真车之前绝对不提倡这么玩。另外《火爆狂飙：传奇》还有DS的版本，画面虽然简陋一些，但是玩起来感觉还可以。



▲BURNOUT系列就是以激烈的碰撞和损伤作为吸引玩家的招牌，不黄但是很暴力。

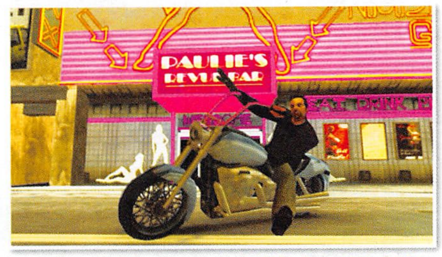
胡清政	我能上边角栏吗？希望每月多出一两期。（猴子：每月多一两期？就怕我们做得过来，大家也买不过来。）
读者资料	男，15岁，四川省成都市龙泉驿区航天城中区12幢2单元7楼2号，610100

在高度自由的缺乏约束的空间里做你想做的事情！

GTA 系列

Maker: Rockstar Since 1996

《横行霸道》系列自诞生之初，就是一部广受争议的作品。这个游戏的自由度之高，对现实社会中暴力的模拟程度之重，超越了许多人心目中道德和法律的底线。但是也正是因为这个游戏能够让玩家在高自由度的情况下宣泄暴力，它才能够在全世界流行开来。自从PS2上出了3代和资料篇《罪恶都市》、《圣安地列斯》之后，国内的玩家也对这部暴力游戏产生了强烈兴趣，GTA的牌子也被大家所熟悉。在PSP发售差不多一年的时候，专门为掌机平台设计制作的《自由城故事》在PSP上着实火了一把，而且作为当时2.0版主机降级的必备之物，这游戏的正版盘一时间成为相当抢手的东西。抛开这些额外因素不提，GTA的PSP版把GTA系列的高自由度和掌机的便携性结合在一起，使之成为玩家们爱不释手的软件，并且在后来显示出强到逆天的实力——这个游戏被逆向移植到PS2主机上，这在GTA的历史上是破天荒头一次。在获得巨大成功之后，Rockstar又将《罪恶都市》的世界观设定搬到PSP上制作了一部《罪恶都市故事》，而且又一次逆向移植给了PS2。所以我们今天可以在PS2上两部以Vice City为名的GTA游戏，这也算是PSP为PS2做出的贡献吧。



▲《横行霸道》系列虽然自从推出之后就广受争议，但是依旧不能阻挡玩家们对它的热情。

相隔15年，那个穿着短裤的家伙回来了，而它此行的目的仍然还是为了救出公主！

《魔界村》系列

Maker: CAPCOM Since 1989

《魔界村》可以说是，CAPCOM早期街机游戏的经典之一，首款僵尸题材的游戏让CAPCOM获得了僵尸制造者的称号，为了纪念这部伟大的作品，CAPCOM在PSP上制作了魔界村的续作《极·魔界村》，游戏为了配合次世代掌机的画面表现，将以往惯用的2D画面升级成为3D画面表现，为了证明这款《极魔界村》是一款真正的回归作品，所以CAPCOM保留了主人公阿瑟的所有操作感，因为主人公阿瑟的跳跃是导致这个游戏难度上升的最大问题，阿瑟在跳跃的时候从开始起跳就已经确定了落点，并不能够在空中改变方向，这样一来就在无形中增加了难度，而且《魔界村》中的敌人都是随机出现，并没有固定位置，往往你一跳就会掉落在敌人的身上。“即死陷阱”是《魔界村》的第二种风格，这些“即死陷阱”所设定的位置都是在你几乎不能想到的地方，比如说在危机时刻，前后都有敌人，你刚刚想使用二段跳躲避，但是就在你使用二段跳的落点上地面突然出现了一个裂缝，如果不使用一些特殊道具及时逃脱的话，那么你就已经死于非命，在游戏中这样的陷阱非常的多，这些可怕的设定在《极魔界村》中照样将以保留，同时还在关卡中加入“魔女的魔法锅”，如果掉入锅中，就会随机变换形态，在这些形态下都不能得到道具，而且对战斗本身也没什么用处，可以说是一个弊大于利的设定。更多魔法与武器的加入强化了游戏的可玩性，整个游戏流程根据使用不同的魔法而变得不同。这部游戏推出之后CAPCOM又推出了《极·魔界村改》游戏经过调整后变得更像是一款ACT作品，最为厚道的就是，还同时附带了《极·魔界村》本篇的全部内容。游戏的难度自然是不用说的，要论硬派ACT经典，非《魔界村》莫属。



陈炳学	这是我的第5本PG了，我一定会继续支持PG的。
读者资料	男，19岁，吉林省柳河县第一中学一年十五班，135300

俄罗斯方块

新瓶旧酒的二十年陈酿依旧醇香

Maker: Bullet Proof Software Since 1989

说起《俄罗斯方块》，80年代出生的玩家必定不会对它感到陌生，因为他们小时候经历了"全民俄罗斯方块"的时代，当时红白机以及"小霸王"刚刚开始在国内流行起来，许多人就为这个游戏痴迷到茶不思饭不想的地步了。经过漫长的版权官司之后，任天堂推出了GB版的《俄罗斯方块》，而各式各样的"俄罗斯方块机"也开始在国内普及起来，上至60岁老人下至6岁儿童都会捧着俄罗斯方块机聚精会神地玩上好久。虽然是因为盗版商的功劳才使《俄罗斯方块》成为国内风靡一时家喻户晓的游戏，但是游戏本身的魅力可不容忽视，规则简单，操作也很简单，玩起来却变化无穷。即使方块的排列顺序固定，在不同的人手中也会演绎出不一样的情景，初学者堆积的方块多半是千疮百孔，而高手们往往故意将方块堆得很高，只留出边上一条垂直的缝隙，待出现长条形的方块时再一气消去，怎一个爽快了得。红遍全球的《俄罗斯方块》至今还在掌机平台上活跃着，GB版的《俄罗斯方块》一共卖出了3000万套，而加入了预留方块和联机对战等设定并拥有超多游戏模式的DS版《俄罗斯方块》也早已突破百万销量，如此经典游戏在问世20多年后看来仍旧充满生机。

《逆转裁判》系列

让人情不自禁拍案而起喊出"我抗议"

Maker: CAPCOM Since 2001

在《逆转裁判》之前，还从来没有哪一款掌机AVG游戏能够吸引那么多粉丝，哪怕看日文如同看天书，只能依靠剧情小说来体会游戏剧情，也定然要赞上一声"神作"。老实说笔者在接触到《逆转裁判》前，对AVG很是抵触，超大的文字量让人看得头昏眼花，日文的表达方式又十分晦涩，为了埋下伏笔而语带双关之处很难透彻理解，总体感觉就是四个字——玩不进去。玩多了以私家侦探或拥有离奇经历的路人甲等为主角的AVG之后，以律师的角度通过法庭辩论来帮助委托人洗去嫌疑找出真凶的创意便让人眼前一亮，虽然游戏的人设称不上美型，不美型的角色们还常常出现汗如雨下或凶相毕露的更不美型的表情，却让人觉得这与游戏意外合衬。虽说《逆转裁判》中调查取证部分与其它侦探类游戏大同小异，不外是在案发现场找来找去跟所有人对话一次或几次，但法庭辩论部分的精彩程度远远超乎你所想象，检察官与律师针锋相对的质疑，抓住证人的证言中每一处微小的细节，打开接近案情真相的突破口，找出隐藏在事件背后的真正犯人，这就是"逆转"的成就感。虽然人设担当一换再换，也从来没有影响过《逆转裁判》收到的好评，系列作品一直顺利出到了第四部，也许某一天巧舟会做一个亚内武文回忆录性质的外传作品也说不定哦！



《我们的太阳》系列

一个关于阳光的奇思妙想

Maker: KONAMI Since 2001

准确来说，《我们的太阳》产生于小岛秀夫用阳光来玩游戏的想法，因为先有了这个想法，小岛询问KONAMI技术人员能否在硬件上实现时，得到了肯定的回答，所以在炎热的夏天里你即使不去运动场也可以在阳光下尽情挥洒汗水了。虽然当初任天堂也提出使用能够感应任何光线的感应器，但是小岛却认为若是使用可以人工控制的光线，游戏便会少很多新鲜感，

彭逸敏	希望100期的版面能够搞得新奇一些。
读者资料	男，20岁，上海市普陀区延长西路633弄26号302，200065，QQ：502990964

太阳光是无法控制的，使用阳光感应器的着眼点就在这里。小岛秀夫本人对吸血鬼和吸血鬼猎人的话题很感兴趣，一直想做一款与吸血鬼战斗的游戏，所以当想到用阳光来玩游戏的新点子时，自然将其与吸血鬼结合在一起，于是就有了手持光线枪的少年打败吸血鬼并用阳光净化吸血鬼的战斗。虽说游戏主角拥有光线枪这种强力的武器，但阳光能量并不是无限的，因此游戏中还加入了“潜入”的要素，敲击墙壁故意发出声响吸引敌人的注意力，这是小岛赖以成名的《合金装备》系列中非常常见的手法，《我们的太阳》里也可以利用这个技巧来达到相同目的。小岛说过，虽然暂时还没有其它公司有利用阳光感应器开发游戏的想法，但是希望以后能够见到阳光口袋妖怪或者阳光洛克人之类的游戏，身为玩家的我们自然也同样希望这种创意的结晶不仅只是昙花一现，而是能一直延续传承下去。

《火炎纹章》系列

若想对它追求完美定要付出很多精力

Maker: Nintendo Since 1991

剑与魔法的世界总是那么引人入胜，虽然只是虚构的大陆虚构的事件虚构的人物，却也让人牵肠挂肚辗转难眠点点滴滴萦绕心头挥之不去，随限定版一同入手的CD至今仍未舍得拆封，这也是一种爱吧，纵然战略游戏尽数不尽，《火炎纹章》却是心头唯一的至爱。当《火炎纹章》出现在FC和SFC上的那个年代，笔者并无缘接触，直到多年后拥有了自己的电脑之后，才通过模拟器进入了火纹的世界。掌机上的初作《封印之剑》距离SFC上最后一作相隔两年多，虽然以现在的眼光来看仍有很多不足之处，但是作为掌机游戏已经尽善尽美了，在当时对于久违了的粉丝们来说，新作的出现实在让人欣喜若狂，尤其是结合了系列前几作的特点，玩起来倍感怀念。当然，对非fans的玩家来说，《封印之剑》的难度颇高，而且缺少深入浅出的教学模式，非常不容易上手，这一点在后续的作品中得到了改善。作为前传的《烈火之剑》剧情更加丰富，人设也不再低龄化，受到了各层面玩家的喜爱，只是剑圣转职后不再拥有如同《封印之剑》中那样超高的必杀发动率，使偏爱剑圣的玩家觉得非常可惜，笔者也是如此。



《应援团》系列

一曲热血的歌激发你我昂扬的斗志

Maker: Nintendo Since 2005

一向认为音乐游戏比动作游戏更难，因为音乐游戏要迎合旋律来做动作，对身体的协调度要求更高，其实“音乐游戏”是通俗的叫法，更准确的称呼是节拍动作游戏才对。不要以为这类游戏只需要动动手指就可以轻松过关，有那么一款游戏保准叫你不只是“动手指”而已，更要连手腕手臂一起运动，它就是《应援团》。所谓应援团，便是啦啦队了，在特定情况下为目标加油打气振作精神燃烧斗志就是应援团的职责所在，游戏里以漫画的形式来表现这样的剧情，某潦倒大学生即将面临考试不及格就无法毕业的危机，大学生仰天大吼之后应援团就登场了，虽说看起来有点无厘头，但是没必要计较这么多，只要热血就够了。不得不说这是一款很毁屏幕的游戏，玩的时候不光要在屏幕上点来点去划来划去，还有需要用触笔飞速旋转很多圈的操作，即使是贴了屏幕保护贴的玩家们也一定要下手轻一点哦。在日版游戏大受欢迎之后，美版游戏也取得了不错的销量，喜欢看《龙珠》和《火影忍者》的老美在热血方面的喜好也不输于人啊。虽说游戏里的应援团都是几个穿着黑色风衣的男人在跳舞，不免让人觉得有那么一点煞风景，但是在完成普通难度的游戏之后，就可以如愿看到女性的应援团登场了，各位还没有达成这个目标的玩家，请你们继续努力吧！

张俊杰	如果莱团是死神的话，他的斩魂刀是否应该叫“阳江十八子”。
读者资料	男，16岁，广东省云浮市玉皇路建材住宅小区第八幢403房，527300，QQ：378569599

动物之森

宁静的小镇随时欢迎所有人的来访

Maker: Nintendo Since 1998

虽然家用机平台的两款《动物之森》都颇受好评，但是对于DS版的《动物之森》，即使是任天堂也只预测销量达到50万而已，出乎意料的是游戏首发销量虽然不高，但是却持续热卖，目前早已突破200万，一路向300万平稳前进，能够取得如此成绩，大概要归结于玩家的羊群效应吧。可以说《动物之森》是一款没有通关概念的游戏，无论是初次接触游戏的新手，还是玩了很久的老鸟，都能够找到共同话题，在新手得到老鸟传授的游戏技巧后，会越来越多地体验到游戏的乐趣。《动物之森》的风格很休闲很自由，能够让人玩上很久，若是你的朋友看到你玩一款游戏玩上很长时间，自然而然就会对它产生兴趣，这样就会有越来越多的人加入这个玩家群体。除了玩家之间口耳相传为游戏创造了不错的口碑之外，联机功能的加入也是促进游戏销量的重要因素，家用机的前两作没有联机要素，而作为掌机的DS很方便随身携带，游戏还有这样一个“瓶中信”的功能：写完信之后，让DS处于休眠状态，带着DS外出时，若是遇到了同样的玩家，就会自动交换邮件，这样的设定大大增加了游戏的趣味性。

《雷顿教授》系列

不一样的益智

Maker: Nintendo Since 2005

自从某个名字超长无比被国人戏称“脑白金”的游戏大卖特卖之后，什么“脑锻炼”“脑轻松”之类的仿照作品便如同雨后春笋般冒了出来，《雷顿教授》系列可算得上是其中的后起之秀，在一个完整的冒险故事之中，穿插众多由剧情引申出的谜题，这样的方式更易于为大众接受。除了专门请多湖辉教授为游戏的谜题设计做监督之外，厂商还邀请了声优来为游戏中的人物们配上语音，虽然请声优加入是很多游戏都有的共同点，但是为一款解谜类游戏下这种功夫，足以见得厂商制作之用心与投入。说起多湖辉教授，他所撰写的《头脑体操》系列丛书在国内还可以买到中译本，反观游戏中的谜题，从简单的图形辨别、数列推演到逻辑推理，甚至还包括了一些著名的数学问题，真是应有尽有，让玩家在解谜的同时也丰富了知识面。游戏中的每个谜题都会被收入谜题图鉴之中，所以即使在遇到谜题的时候没有找到答案，也可以先把它放在一边，等到以后再拿出来慢慢考虑，每个谜题都有几条提示信息，若是实在找不到任何头绪，就可以求助于这些提示了。除了系列作品打算做成三部曲的计划之外，在日本还可以每周下载一个新的谜题来玩，使玩家对游戏的喜爱细水长流。

水银

液体金属的世界华丽眩目

Maker: SCE Since 2005

最初听说这款游戏将使用PSP本体内置的倾斜感应器来玩，将PSP模拟为一个活动的平台，通过不同方向和程度的倾斜来控制水银的流动，这对新生掌机来说是一个极好的创意，只可惜后来取消了内置感应器的设计，游戏的操作方式也相应进行了修改——这到底是不是没来由的说法，现在已然无从考证了，倒是游戏发售之前有新闻提到了专用周边，那是接在USB口上的外置倾斜感应器，有了它仍然可以将《水银》当作体感解谜游戏来玩。虽然笔者购入了这款游戏，但最终这个所谓感应器也无缘得见，所以游戏的操作方式是以摇杆控制平台的倾斜，个人感觉由于摇杆的位置偏下，玩久了之后手掌会感觉不适。抛开操作方式的问题，本作无论是画面还是创意，都称得上是极品之作，水银的金属光泽与流动时的形状变化都表现得细致逼真，虽然每一关的目的都是让一定量的水银流动到指定的终点，但是大量机关的加入提高了操作精准度的要求。例如将水银分割为两部分然后分别染色为黄和蓝，最后融合在一起通过绿色的机关门，很多关卡中的平台并非封闭平台，若是通过独木桥般的窄道时不慎损失了过多水银会直接导致关卡失败，后期的关卡中还有需要相反方向操作的镜像平台，难度真的不一般。

覃春辉	高考在即，考生们加油！（猴子：提前半年祝各位高考学子们马到成功。）
读者资料	男，18岁，广东省肇庆市封开县江口中学高三(5)班，m526500。QQ：527825926



由世嘉与任天堂联手开发对应Wii和NDS平台的体育类游戏《马里奥与索尼克在北京奥运》，终于在这个月的中旬正式推出了。本作是一款以2008年北京奥林匹克运动会为题材，结合了任天堂《马里奥》与世嘉《索尼克》两大当家系列作角色的趣味运动游戏。“两社分别的代表人物马里奥和索尼克一直都是在电视游戏界作为良好的竞争对手存在的，什么时候可以有同场竞赛的机会呢？双方都对这个话题进行了反复的讨论，这一次终于可以实现了，因为得到了奥林匹克游戏这样最好的机会。”

NDS	SEGA	2008年1月17日
	SPG	1～4人/4800日元
马里奥与索尼克在北京奥运		1Gb

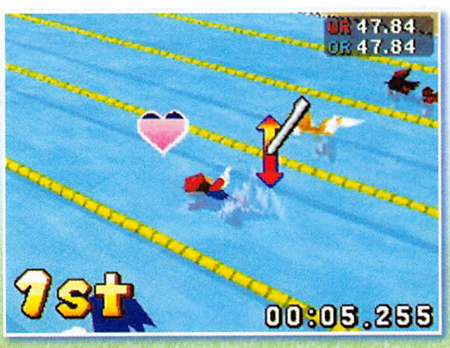
梦幻阵营的组合打响奥运前哨赛

游戏中可以选择来自《马里奥》与《索尼克》系列的众多招牌角色，在北京的鸟巢(国家体育场)、水立方(国家游泳中心)等知名的奥运会场内，进行各式各样的比赛项目，其中的竞技包括有百米赛跑、跳高、跳远、跳水、游泳、射箭、链球、桌球等等。游戏充分利用到了NDS特有的操作方式，让玩家控制喜爱的角色去挑战这些竞技运动，争夺奥运会的金牌得主。

所有的角色一共被划分为4种类型，包括全能型的马里奥和艾美、技巧型的碧奇和堤尔斯、速度型的耀西和索尼克、力量型的库巴和纳克，善用各类角色的特性是夺取金牌的制胜关键。游戏主要的模式有3种，分别是一场比赛就决出胜负的决赛模式、以赢得最高得分为目标的巡回赛模式、针对每个角色所设计的任务模式。比赛的过程中，还可以获取在《马里奥》与《索尼克》两大系列作里曾经出现过的物品，



通过这些道具来开启隐藏的比赛项目，进一步提升难度的挑战性。



部分比赛玩法介绍

100米：田径比赛的操作都非常简单。起跑之前用触摸笔按住下屏进行蓄力，听到发令枪响后

钱伟	读者调查表的纸越来越薄了，厚一点好。
读者资料	男，26岁，上海市黄浦区高墩街56弄1号，200010

顺势往右划一下就会冲刺起跑，之后就是不停地在下屏左右来回划动即可。临近终点时，角色头上会出现惊叹号的醒目标志，这个时候只要再点一下屏幕就会自动进行最后的冲刺。400米和400米跨栏的玩法类似。

跳远：走幅跳就是冲刺跳远的意思。刚开始首先要为准备起跳的角色鼓掌（不做这个动作似乎也没有多大影响），然后用触摸笔来回划动下屏以使角色达到最高的冲刺速度，在最后15米左右的地方停止来回划动，通过起跳线之前用笔朝右边画一条斜线就会起跳了，跳远的距离跟最大加速度和斜线的角度有关。

三步跳远：三步跳远的冲刺部分与走幅跳一样，需要注意的地方是之后必须连续画3次斜线,在节奏感的把握上有点难度。另外，三步跳远中有双脚落地的现象即算犯规，越过起跳点起跳则成绩无效。

100米自由泳：入水前的准备和100米起跑的蓄力操作是相同的，注意不要过分紧张避免抢跳的犯规动作。入水后不同的角色有不同的操作提示，共分为5种：上下来回、左右来回、画圆圈、画半圆、画倒8字。在到达对岸需要返回时会出现水下的镜头，此时要在角色双脚碰到墙壁的同时点下屏幕，有惊叹号的提示。游泳时代表氧气的红心是在不断消耗的，在红心快用完时按L或者R键就可以回复，否则会发生缺氧的溺水事件。

10米高台跳水：跳水是只需要按键操作的比赛项目。一开始按住A键不放，等力量蓄到最大时松开A键起跳，然后根据屏幕上出现的提示按下对应的键位，这里有时间限制。总共要跳3次，得分最高者优胜。

跳马：跳马项目的操作环节有助跑、起跳、空中动作以及落地四个步骤。助跑部分同之前的跳远，起跳是在角色站上踏板的同时点击下屏即可，而空中动作则是按数字顺序依次点击，这里也是有时限的，当时间槽结束后就会进入最后收尾的落地动作，很简单只要点击下屏。要是第一次没站稳下屏会出现滑动的光标，只要能将光标恰好点在红色部分就可以恢复平衡，不然会摔倒。

本作实际上就是一款迷你游戏的大杂烩合集，不过想想也是，奥运会不正是由各种各样的竞技项目组合在一起的体育盛会嘛。华丽的画面达到了目前NDS的最高水平，简单的操作符合任何人都能够参与进来的奥林匹克宗旨（虽然对下屏的伤害也很超乎预料 -0-），尤其是还有半年就会在北京举行的2008年奥运会，以及任天堂和世嘉旗下众多明星招牌角色的加盟，都在一定程度上吸引了国内玩家们的目光。在休闲性上本作可以说是一款不可多得的佳作，虽然尚达不到刚刚获得《FAMI通》满分评价的《任天堂明星大乱斗X》那样的素质，但使用着有交集的相同角色也别有一番感觉呢。此外，对于经历过世嘉同任天堂死磕年代的不少骨灰级玩家而言，能够亲眼看到昔日的竞争对手如今却首度联袂出演，不得不让人感慨一下奥林匹克体育精神的伟大之处。

A

蒋勇	游戏和生活，有时候很难分清楚。生活有的时候就像游戏，虚幻、不现实。
读者资料	男，浙江省衢州市柯城区北门村委，324000

哆啦A梦－机器猫不只是中国和日本,甚至可以说是全世界动漫迷们都熟知的一部作品。它伴随了无数人走过自己的同年,每一个小孩子的梦想中都希望自己的身边也能够出现一个“机器猫”。

哆啦A梦有很多的分支作品,出场角色也是数不胜数。这款《哆啦A梦 超棒球外传》就是集合了多个人气角色,将他们的背景舞台设定为了棒球场,让这些总是能够掏出奇妙物品的家伙们也来上一次真刀真枪的比赛。

NDS	NBGI	2008年1月6日
	SPG	1—2人/4090日元
多拉A梦 超棒球外传		32MB

拿起你的球棒,棒球之魂在这里重生!

在本作中玩家将操作原作中的“黑哆啦A梦”与对手进行对决，此外可以见到很多经典的角色，像贪吃A梦、老虎A梦等角色都会出场。此外比赛中还有使用道具进行必杀攻击的设定，一切都是原汁原味。

在进入主菜单后有是个选项，分别是“あそびかた”、“カップ”、“たいせん”、“ワイヤレスたいせん”。

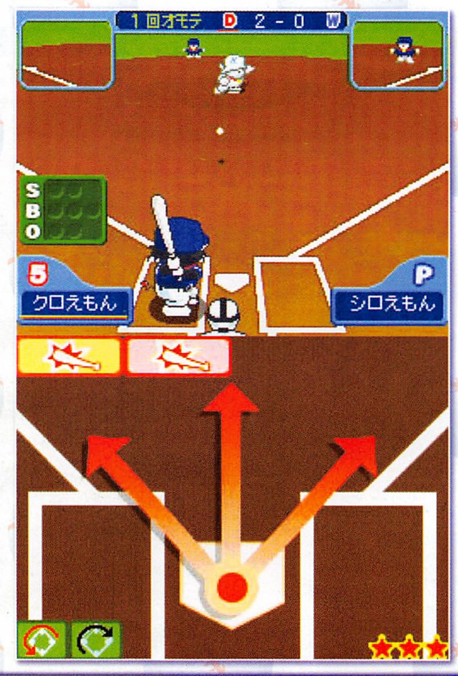
游戏操作

进入这个选项后有两个选项，上方的是教给玩家基本操作，下方的是必杀技。本作中的操作全部是用触摸笔就可以完成，看似简单，但实际上并没有那么容易。在进攻时，击球相对简单，只要看准时机，用触摸笔进行滑动即可。但是投球的时候可就没那么容易了。角度和力度都很重要，否则很容易被对方打出本垒打。

进攻中的跑垒系统自动完成的，但是防守在一定程度上需要手动完成。直接接到球后传球很简单，四个垒在下屏以四个棒球搭配脚印的图案呈现，玩家只需要点击一下球的图案就可以完成传球，如果点击脚印的话持球人就会跑过去进行触杀，千万别点错了，不过如果球在地上滚动的话就需要玩家手动跑过去捡起来再传。此外还要小心对方的盗垒，当下屏出现场地全景的时候就代表对手有人想要盗垒，此时也会出现4个棒球加脚印的图案，要随时注意几垒的对手想要盗垒，此外本方盗垒的时候要以能跑回原垒为前提。

必杀技的使用也很简单，不同的角色各有不同的出招方式。玩家只需要按照操作介绍中的方法在比赛中使用即可,使用方法和《马里奥篮球》游戏相似，需要在屏幕上一定规律的点击。

另外无论防守还是进攻，在每一局开始前都有三个道具让玩家选择，这对比赛有很大的帮助，不过只能选择一个，而且使用的时机也很重要。不过对方也会使用道具，有时候甚至本垒打也会被对方破坏。





杯赛

杯赛共有六个赛事可以选择，分别是褐色杯（ブラウンカップ）、蓝色杯（ブルーカップ）、红色杯（レッドカップ）、白色杯（ホワイトカップ）、绿色杯（グリーンカップ）、黑色杯(ブラックカップ）。每一个杯赛的主角都是黑哆啦A梦，玩家要进行三场比赛才能最终夺冠。

对战

对战模式中玩家可以随意选择一支队伍作为对手进行比赛。游戏刚开始的时候只有六支队伍可以选择，如果玩家在杯赛中取得了很多的胜利的话战胜的队伍也会出现在这里。

手感

本作基本上90%都是用触摸笔进行操作，需要用到方向键的地方并不多，所以操作起来并不是很难。但是击球员或是投手在左右横移或是挥棒、投球的时候，两者的操作很容易发生冲突，明明是挥棒却变成了向两边移动，一个原本有可能是本垒打的击球却变成了对方的好球，不免得让人有些气恼。



画面

这个就不用说了，本作的画面很一般，没有什么特别之处。不过人设倒是和原作中没有丝毫的出入，傻的傻，憨的憨。但是画面很简陋，基本上都是2D，击球后跑垒时显示的全场画面更是简单，甚至可以说有点“返祖”的感觉。

击球技巧

击球的时候尽量往左右两边击球，正面击球的话很容易被游击手接住。而且向两边打的话也相对容易击出本垒打。当本方有球员在垒上的时候尽量用触击球帮助球员上到下一垒。





又是一款FANS向的动漫改编作品。以往这一类作品的销量以及口碑都不会太好，但是因为有固定的FANS，所以能够保证一定的销量。看过原作的玩家们一定会多多少少地玩一玩本作，但是这个作品笔者个人感觉并没有将原作中的精髓表现出来。只有人设稍稍能够让玩家感到一些怀念。个人感觉本作在声音上的偷工减料实在是太明显了，没有语音，击出本垒打后也没有任何的热血音乐。除了看着一群“呆头呆脑”的家伙以外没有任何的享受。

这样一款游戏也只能让原作的FANS们拿在手里过过瘾，偶尔拿出来玩两局还可以，要想一次大通真要硬着头皮才能做到（没准也不行）。这样一款作品的成本应该很低，但是低成本就可以随便偷懒吗？虽说大部分影视、动漫作品改编成游戏都得不到什么好的结果，但这不是偷懒骗钱的理由。

C

李子竹	惨了，以前我的地址写错了……（猴子：这次请确认是对的。）
读者资料	男，15岁，上海市南市区制造局路455弄1号1611室，200011 QQ：878806686



茶犬如同Kitty猫，是日本的经典卡通品牌形象，拥有各种周边产品，大人小孩都喜欢。GBA平台上陆续推出过一些茶犬相关的游戏，但在国内反响平平，大概直到最近KFC餐厅开始赠送茶犬小玩具，才有更多人知道茶犬这个形象吧。茶犬的形象设计上，耳朵的部分是两片茶叶，茶犬大家族中包括各种类型的茶犬，分别对应绿茶、红茶、乌龙茶等各类茶饮料，它们之间的区别就在于身体的颜色和耳朵的形状。后来这个大家族还衍生出了茶猫的新形象，本作中就是茶犬与茶猫结伴一起周游世界的。

在游戏的主要模式中，玩家首先要选择一只茶犬和一只茶猫作为自己的操纵对象，在看过开场剧情之后，就可以展开冒险啦！游戏的每个关卡中都隐藏着3个金色的五角星，只要找齐这些五







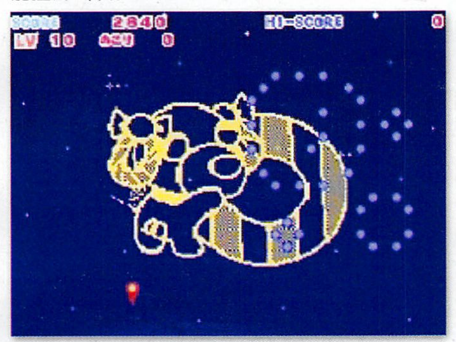
角星就算过关，有些五角星隐藏在不容易被发现的地方，需要利用跳跃等各种技巧去取得，而另外一些只需要跟关卡中的其它茶犬茶猫对话后就能取得。

除了五角星之外，关卡里还有很多漂浮在空中被气泡包裹着的茶叶，收集茶叶影响到过关后的评价。茶叶的收集有连锁的概念设定，每收集一片茶叶之后，能够形成连锁的下一片茶叶就会闪闪发光，若是破坏连锁，就会出现特殊音效。关卡里各种天上飞的地上走的敌人，造型也都很可爱，用踩的就可以消灭它们，这方面也有连锁设定，同样影响过关后的评价。

茶犬和茶猫的能力有区别，主要体现在跳跃上，若是操纵茶犬，按A键跳起后再按一次A键，茶犬就会拍打耳朵滑翔一段距离，若是茶猫的话，同样的则是进行二段跳。因此要跳到高处的话就必须使用茶猫，而要想跳到很远的对面，就必须使用茶犬，在游戏中按L或R键可以随时切换当前使用的操作对象。除此之外，茶猫还拥有攀爬能力，对着一些竖直的墙壁或看板起

跳，然后按住方向键，茶猫就会牢牢地抓住墙壁或看板，利用这个技巧的跳跃可以达到比二段跳更高的地方。茶犬和茶猫还有一个相同的动作，按下方向键时会趴在地上，游戏里有一个关卡会有阻碍行动的强风，趴在地上就不会被强风吹走了。

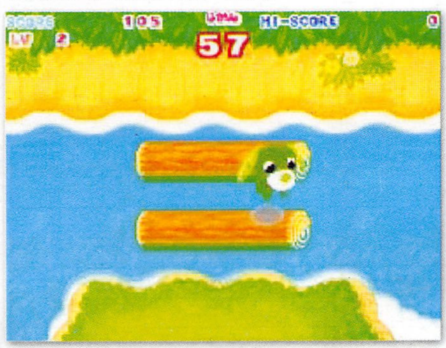
本作中加入了茶犬和茶猫的四种特殊能力，按X键或Y键就能随时切换。第一种是潜水能力，有些关卡必须在水下活动，让茶犬和茶猫戴上潜水镜就可以下水了。若是不使用潜水能力而直接下水的话，会减少1点HP，并且自动切换到潜水能力。需要注意的是，戴着潜水镜的茶犬和茶猫在陆地上是无法跳跃的，潜水能力在陆地上一点用处都没有。第二种是缩小能力，能让茶犬和茶猫的身体缩到很小，能够通过一些空间很窄小的通道。第三种是探测能力，茶犬和茶猫的身边会出现一个茶叶围绕的圆圈，能够使隐藏的东西现形，画面上有些隐隐闪光的地方，使用探测能力之后就能找出隐藏的东西。第四种是变大能力，与缩小能力相反，将茶犬和茶猫的身体变大，遇到某些砖块堆成的障碍物时，变大之后按B键就能撞开砖块。



↑放烟花的小游戏，每个烟花弹都有不同的引燃时间，要分好先后顺序把它们装进发射筒。



↑空中的云踩上去三秒之后就会消失，若是使用茶猫来玩，可以借助云来二段跳。



↑茶犬过河小游戏，需要连续按A键让茶犬跳到对岸，不然就会扑通一头栽进水里。

几乎每个关卡中都隐藏着一些其它造型的茶犬和茶猫，如果使用探测能力发现各种点心的图标，就能进入隐藏的地方，将那里的茶叶按照连锁顺序全部收集到之后，隐藏的茶犬和茶猫就会出现。每个关卡通过之后，还可以玩到一个小游戏，例如踩着圆木跳到河对岸，在自由女神像前飞上飞下收集气泡，将烟花装进发射筒之类，每个小游戏都有LV20可以挑战，在主菜单中还有专门的小游戏模式可以选择。

GBA版的茶犬系列游戏多半是以PUZ类型为主的，玩法类似《PUYOPUYO》，同色的茶犬与茶杯堆叠在一起就会连锁消去，而DS版的本作则变身为以动作游戏为主要玩法。大概是考虑到喜欢茶犬的人多半是女性和小孩子，动作游戏难度若是过高会不合适，所以本作一开始就可以选择游戏难度为简单或是普通，而每个关卡通过之后的小游戏，也可以选择三种不同的难度来玩，擅长动作游戏的人也不会因为觉得游戏过于简单而失望。除去动作部分之外，游戏的其它内容也很丰富，玩家可以自己设计茶犬和茶猫的新造型，从身体的颜色和耳朵的形状搭配，还能够与朋友联机交换自己心爱的茶犬和茶猫。小游戏模式中可以选择喜欢的小游戏来单独玩，玩多少次都可以，每次玩的时候都有三次机会，若三次机会都用掉了才会判定为失败，这一点上可以看出游戏的设定还是颇为体贴的。

B



还记得几年前突然一下风靡于网络上的逃出房间flash游戏吗？当时的你是否玩得非常兴奋呢？当你成功逃出的时候心中是否充满了成就感呢？那个时候只有英文版游戏，随后网络上出现了各种语言的翻译版，然后又带动了国内外众多flash游戏制作爱好者们开始制作类似的"犯罪现场"游戏，当时本人确实是非常地沉迷，一看到网上出了新的解谜flash就马上开始玩，现在一听说NDS版也出了当然要马上入手玩上一番了。喜欢解谜游戏的朋友们跟我一起进入密室吧！

NDS	SUCCESS	2008年1月10日
	AVG	1人/2625日元
深红密室		64Mb

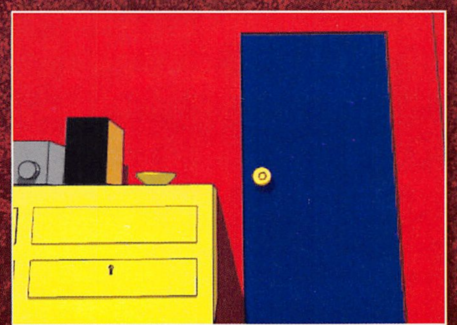
让我们再次面对那扇打不开的神秘门

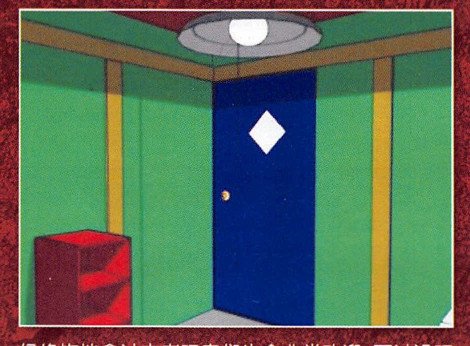
操作介绍	
十字键	光标移动
A键	确定/使用/调查
B键	取消/后退
Y键	按住Y键加速光标移动
L键	暂停游戏并呼出菜单
R键	入手道具菜单
START	开启或关闭游戏辅助边框

几乎只需要一只触摸笔就能完成所有游戏操作，游戏中的移动、探索、使用道具等，非常容易上手。当然你也可以使用十字键和AB来进行操作，不过十字键控制光标移动实在是不好操作，更适合探索非常细小精确的地方。

画面音效

几乎原封不动地移植了当年的flash版，所以画面还是老样子，音效也如原来一样枯燥单一，不过此类游戏的卖点本身就不是画面和音效，所以不





经修饰地拿过来老玩家们也会非常欢迎，不过没玩过以前flash版的玩家可能就会有些许失望了。

游戏方法

游戏的目的就是从密室中逃脱，开始玩的时候调查各个觉得奇怪的地方，有些地方会发出声音或者其他各种提示信息。点击屏幕边缘的箭头标志就能向箭头所指方向移动，进行游戏的关键就是搜索各种道具线索，得到道具后可以在アイテムモード（道具菜单）中确认详细资料，点击屏幕右上角或者按R键就能进入アイテムモード，然后在下方点击道具就会出现道具放大的样子，点击放大的道具就能看到更详细的信息。如果要使用道具，就在アイテムモード中点击道具后按R键回到游戏模式，然后点击要使用的地方即可。

收录关卡

本作中收录的正是当年带起解谜flash制作风潮的始祖，那些人们口中经常听到的红房间、绿

房间、蓝房间以及白房间。虽然不多，但绝对是经典中的经典。

探索物品

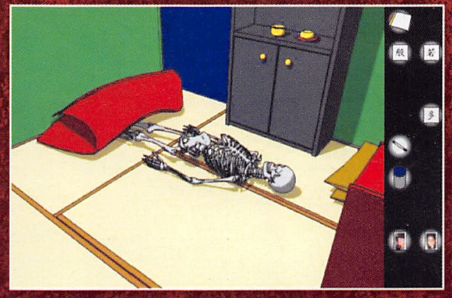
玩家在游戏中首先要做的就是探索物品，基础的就是抽屉里，柜子里，床底下等位置；稍微难一点的地方可能是较难想到的地方，比如撕开日记封皮，这些不易找到的地方；最难的就是生活中人们往往会做的动作，但是在游戏中却不会做的动作，比如抖搂抖搂窗帘、枕头什么的，并不只是拿起来就会发现东西，而是需要玩家反复点击以达到动作效果才会出现线索。所以每当进行不下去又没有线索的时候就仔细地从头再翻一遍吧，要知道绝不会是游戏有bug，而是你物品没有收集齐全。

难点疑点

玩家一开始接触这款游戏的时候，一定会被搜索到线索后打开一些机关之类的成就感所吸引，但是当发现自己收集的物品不全或者某处的密码不知如何破解时就会烦躁，再加上看不大懂日文，所以难免会去网上寻找攻略，当看到攻略后又会







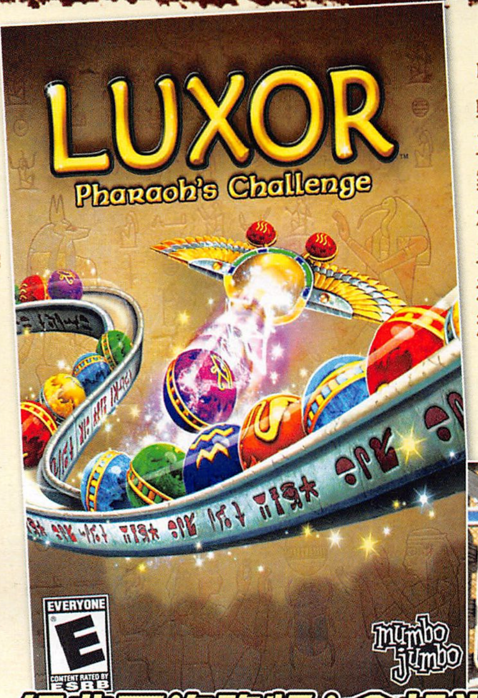
恍然大明白："原来如此啊！"然而就产生了对攻略的依赖性，后面的关卡也就完全没有游戏性了，一款经典游戏就这样没有玩头了，所以劝各位玩家一定不要去查看攻略，可以和朋友们一起玩，各抒己见，相信在集合众人的智慧下一定会顺利过关的。提示大家一下，如果发现道具收集的不全，就从头搜索一遍，把一些可以移动的东西反复点击几次；如果遇到密码不知道如何破解，就在游戏中仔细翻看那些有文字有数字的东西，比如日记本、钟表时间等等。

修改的地方

游戏中除了一些密码、日记的日期、和一些文字类的东西改变了，其他游戏线索都没有改变，对新玩家和老玩家都不会产生什么影响。

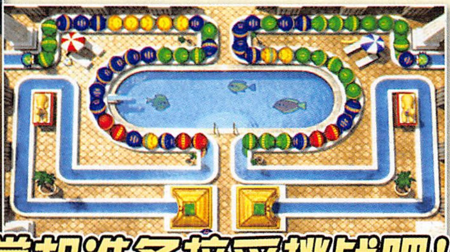
前一段时间NDS上出了一款《THE 密室から脱出》，笔者一看到马上拿来一试，全3D场景制作，音乐音效不尽人意，还有非常垃圾的游戏剧情，主人公总是会从一个陌生的密室醒来，然后开始搜索线索逃脱，逃出去之后又恍然大明白，然后剧情之后又会从一个密室醒来……于是开始怀念几年前玩的flash版逃出房间，就在笔者感叹的时候，《深红密室》来了！带着对当年逃出房间系列的无限激情再次投入进来，还是那么的亲切，几乎完全移植flash版，唯一不足就是收录的关卡不多，还是那经典的四个房间，从价格定位上也能看出，确实是为了让老玩家们回味而移植的游戏，所以也就可以接受短短的四个房间了。相信玩过flash版犯罪现场系列的玩家一定不少，其实本作逃出房间就是犯罪现场的始祖，所以本作绝对适合各游戏龄的玩家拿来一试，绝对经典！

B



在流行炒股之前，几乎每一位白领单位电脑里都会有的一个游戏就是《祖玛大青蛙》，因为这款游戏非常简单容易上手，而且特别受到MM们的青睐，所以相信各位玩家对这个名字都不陌生。现在被称为祖玛2代的《埃及祖玛 法老王的挑战》来了！而且已经登陆PSP、PS2以及NDS平台，据悉还会登陆Wii及Xbox360平台，快拿起你的游戏机接受法老的挑战吧！

PSP	Mumbo Jumbo	2008年1月12日
	PUZ	1人/29.99美元
埃及祖玛 法老王的挑战		160Kb

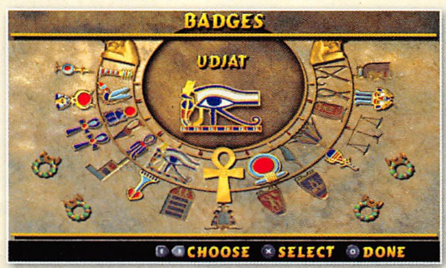


经典再次降临！拿起掌机准备接受挑战吧！

操作介绍	
十字键	控制打球台子左右移动
模拟摇杆	控制打球台子左右移动
X键	打球
○键	换球
L键	快速左移台子
R键	快速右移台子
START	暂停并呼出菜单

游戏操作非常简单，很容易上手，只要有三颗或三颗以上的同色珠子连在一起就会消除得分，《祖玛大青蛙》是控制一个不能移动的青蛙，可以进行360°的旋转吐球，而本作《埃及祖玛 法老王的挑战》是在屏幕下方控制着一个台子，不能旋转，只能左右移动打球，似乎是结合了另一个经典游戏打砖块的特点。和《祖玛大青蛙》的另一个不同点就是可以在两种颜色的球之间进行切换，更增加了祖玛的游戏性。本作中彩球被消没时，甲虫就会爆炸变成数个宝石和一个奖励球，玩家要像玩打砖块一样控制台子去接住这些东东，非常有趣。





画面音效

游戏使用一张类似埃及地图来表示玩家打关的路程，背景也是埃及金字塔风格的样子，由一只甲虫推着各色的珠子，要在珠子进入金字塔之前全部清除，游戏画面是全3D效果，非常精美。背景音乐也是一种埃及风格的音乐，充满了神秘感，



当珠子接近金字塔入口的时候音乐会突然变得非常紧凑，增加紧张的气氛，当玩家把珠子打在了不理想的位置时会有玻璃破碎的音效声，提示玩家打偏了。

各种奖励球

前面提到的奖励球其实就是帮助玩家进行游戏的一些小道具，有的可以放出闪电将直线上的所有彩球消除的，也有发射出去在碰到彩球后爆炸的，还有使甲虫减速或者停止前进，甚至倒退的小道具，这些都需要高连锁才能够获得，最常见的就是闪着五颜六色的球球，这个球可以代替所有颜色，它会消除它所相邻的两种颜色的彩球，非常的方便实用。

我的徽章

在游戏初始菜单中第三项是MY BADGES（我的徽章），里面一共有25个可以镶嵌徽章的空槽，随着玩家游戏的推进或者完成某个目标就能得到相应的徽章，有一些很容易入手，当然也有难入手的徽章，甚至要求玩家必须在最高难度中才能获得，这就需要玩家反复地练习进行挑战，相信在进行多次练习后一定能顺利收集齐。

多彩的关卡

游戏中一共有25个不同的关卡，还有一些和普通关卡不一样的游戏关卡，比如用台子射出的不是彩球，而是针，用针打掉某个球引发连锁使彩球全消，消除之后甲虫同样会炸裂变成加分宝石；还有甲虫不再推球，而是跑出来丢下宝石，玩家要控制台子尽可能多地接住宝石，甲虫会越跑越快，这时就要使用L和R键接宝石了，笔者认为加入这些有趣的游戏关更增加了祖玛的游戏性。每一关都有不同的机关和背景，不过背景音乐大致相同，这是唯一的缺憾。

不同难易度

难度一共有三种，最简单的难度很适合新手玩家用来收集徽章，没有什么难度，稳操稳打不难通关，但是有些徽章要求必须在第三种难度中才能获得，所以来说一说高难度有什么不同。高难度比低难度的球色种类多，滚动速度快，而且连锁更加复杂多变，不容易得到奖励球，所以需要非常熟练的高手才能快速通关，玩家可以在练习模式中反复练习再来尝试挑战。





?

本人对祖玛大青蛙称不上有爱，但是当拿起这款游戏的时候还是津津有味地打了15关之多，而且还是先玩了NDS版之后又玩的PSP版，确实很经典，结合打砖块的移动台子也是非常成功的创意，丰富的关卡和徽章，唯一的不足就是背景音乐有些单一。PSP版和NDS版相比操作更方便一些，虽然NDS的触摸屏也能控制台子移动和打球换球，但是非常不灵活，可以说是画蛇添足了，而且PSP的屏幕大一点玩起来也舒服一点，音质也比NDS的好很多，推荐双机的玩家还是玩PSP版的吧。祖玛系列不愧是白领美眉们的最爱，随时都可以拿起来玩，又随时都可以放下来办公，而且容易上手，现在有了掌机版就可以不局限于在办公室的时候玩了，推荐各位美眉和爱护美眉的人士都来玩一玩，毕竟本月没出什么经典大作，所以先玩一玩这样的小作品调剂一下也不错哦。

B



孤岛生存类游戏《生存少年》系列登陆NDS平台的第3部作品，依然是以求生自助为主题。在游戏中，玩家要扮演漂流到无人岛的男孩，与同样漂流到岛上的女孩一起生活，要在荒凉的无人小岛中寻找生存之道，同时寻找逃脱的办法。要想活下去，自然要有水、食物、火等生活必需品，而这些都需要利用到NDS的触摸屏来获得。本作中大幅加强了游戏中不同角色之间相互合作的系统，有些地方必须要使用某些特定角色的能力才能通过。此外，在游戏中玩家还可以与动物们交流，使用NDS的触摸屏和麦克风机能玩一些迷你游戏。

NDS	KONAMI	2007年12月20日
	AVG	1人/5229日元
	生存少年3～小岛中的大秘密	512Mb

在荒芜人烟的孤岛开始生存体验

游戏简介

玩家漂流到的荒岛上有各式各样的原料，可以用它们来做成弓箭、钓鱼竿等工具。游戏的最终目的虽然是逃出小岛，不过实际上也可以定居在小岛上。在完成“剧本模式”的一周目之后，就可以选择以在恶劣条件下成功生存为目标的“挑战模式”。在游戏中，男主角主要是进行材料的收集、钓鱼、设陷阱、狩猎等；而女主角则是进行缝纫、栽种、料理、饲养家畜等，可以说是非常传统的男耕女织的搭配。根据玩家的行动，两人的关系也会产生微妙的变化。游戏采用“双重阶段系统”的两条剧情线来展开故事情节，这个系统是在男女两个角色之间相互转换，带来情节方面的联动效果。要想在恶劣的环境中生存下来，除了必须学会各种生存技巧和手艺外，还需要彼此的默契协助才能平安度过难关。男女主角的行动和对话，以及他们的信赖关系都会影响到以后





剧情的发展，包括逃离荒岛的方式，而最终则会根据两位主人公之前的种种表现，引发出不同的游戏结局。

由于作品的自由度极高，每一个玩家都可以按照自己的想法来进行生存。但换句话说，也正是因为这种过高的自由度导致不少人进入游戏后无从下手，不晓得自己该做些什么。先来了解一下游戏的基本常识吧。

满腹度——肚子空空如也的话就什么也做不了，初期可以先去钓钓鱼，中后期再考虑打猎吧。

营火——制作料理填饱肚子的必备道具，请隔一段时间就去收集些木材回来生火，因为这是游戏中消耗量最大的物品。

水分——水分可是生命之源，在入手大铁桶后，带着空瓶子去喝水，就可以将水存放到大铁桶里。

体力——做什么事都会消耗体力，只要每天睡觉前把满腹度维持在80%以上，第2天的体力一

定是全满状态。

睡眠——恢复体力最有效的方法，每天晚上的10点到12点之间要睡觉（好孩子请牢记），如果熬夜太久的话隔天主角会随时躺下来休息（现实中也是如此哦）。

生存之道

制作鱼叉来叉鱼是游戏比较实用的方法，难度跟前作差不多，而且效率也比钓鱼来得更多。制作鱼叉的木棒很多地方都有，石头虽然相对上要少一点，不过好在吃肉时吃出来骨头的几率还算比较可观。缺少石头的话不妨晚上去大海岸，在这里可以遇到单独行动的狼，不难对付。然后带狼肉回家做料理，吃出来的骨头跟木棒组合在一起就能够做成鱼叉了。

关于料理

用烤的方法主要掌握的是时间。鱼肉和贝类的时间是7到10秒左右，动物肉的时间是10到13秒左右，蔬菜和水果都非常短，大概3到4秒的样子；因此如果一次料理同时使用这么多材料的话，要优先翻水果和蔬菜，再翻鱼肉和贝类，最后翻动物肉。这样做是比较完美的烤法，即使某一种食材翻早了也不要紧，但是千万不能翻晚了，糊了





的话就肯定要降低口感了。

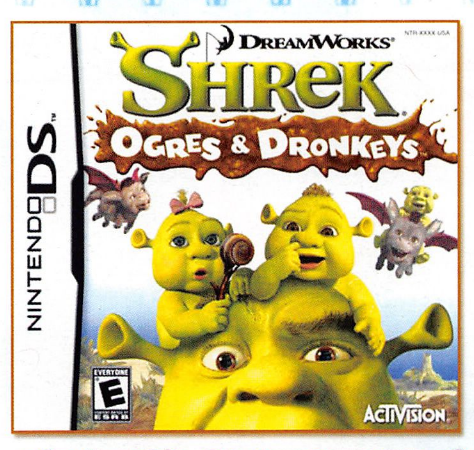
用蒸的方法时，只要让旁边的蓝条保持在蓝色方框内就可以了，非常简单。这种料理法需要消耗一份水，吃的时候记得给男女主角各增加25点水分。如果做便当的话，水分是不会保留到便当里的，也就是说那一份水的效果消失了。所以要注意，做便当的话尽量不要使用蒸或者煮的方法。

等到游戏后期得到石板时推荐用炒的料理法，因为炒的料理比烤的料理还可以多增加一点满腹度，而且炒的时间越短越好，最好不要超过13秒钟。需要掌握的诀窍是尽可能地划过全部的食材，当每一个食材都被划动几次的时候料理就完成了。



作为系列的第3代作品，游戏素质的进化还是很明显的。首先在画面上的光影特效变得更加柔和，对小岛场景细节上的描绘也更加贴近于自然界的原始风貌，突如其来变幻无常的天气变化也从另一面暗示了主人公求生自助的不易；而在音乐方面还是延续了前两代的风格，海岸边阳光轻快的旋律，树林里起伏不定的节奏，相当符合无人岛上处处充满探险气息的感觉。这次的迷你游戏同样很丰富，无论是钓鱼狩猎还是烧烤料理都非常有趣，特别是在游戏后期住进由自已搭建好的房子里时，那种安心定居下来的成就感跟之前担惊受怕的心情是不可同日而语的，这也是游戏最大的魅力所在。当然了，系列一贯的高难度和多重结局路线也一并保留了下来，初期不怎么人性化的上手度很容易让刚接触的人产生阴影，许多玩家都因此望而却步，很大程度上影响了该系列的知名度。好在前两代游戏都已经被国内玩家所汉化，没有语言的障碍等于变相降低了难度的门槛，那么对该系列有爱的同学不妨关注一下本作的汉化进展。 B

范晔华	拥有小L和小P的人们，知足者常乐，你们是最幸福的。
读者资料	男，15岁，河北保定市新市区列电西院22号楼5号元601，071051



首先,这个游戏的名字很有意思。不知道大家仔细观察没有，游戏的副标题是“Ogres and Dronkeys”，而不是“Donkeys”。说起来大家也不会陌生，还记得在电影《怪物史莱克3》中那只驴子与雌火龙（不是怪物猎人里的雌火龙……）生的孩子吗？就是那种半驴半龙的小怪物，电影的主创人员给它们起了一个可爱的名字“小火驴”,用英语说就是“Dronkey”，“Dragon”和“Donkey”的结合体,不知道大家看了之后会有何感想。

NDS	ACTIVISION	2007.11.5
	AVG	1人/29.99美元
怪物史莱克：小怪物与小火驴		512Mb

在怪物的沼泽里充当保育员的角色

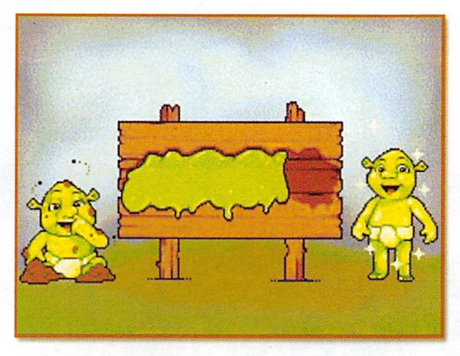
在这个游戏里，史莱克不再扮演守护沼泽或者拯救公主之类的工作。在《怪物史莱克3》的故事结束之后，这个外表凶恶、心地善良的绿色怪物成了3个孩子的父亲，我们的游戏自然与他家里的这些小活宝们脱不开干系。在游戏里，史莱克在家中充当家庭奶爸的角色。除了应付自己的3个儿女之外，他还得替老朋友驴子照料它的5个混血孩子们。正当史莱克作为一个保育员忙得不可开交的时候，他的老丈人——“远得要命王国”的国王突然派人送来一封书信，要他带着妻子费欧娜公主到王国去，为了改善和王国居民的关系。但是家里没人照看孩子也一件很麻烦的事情，史莱克本来打算留在家里看孩子，但是公主告诉他这个邀请是非去不可的，如果不放心孩子的话可以找一个人来帮忙，于是照看这些孩子的工作就落在你的头上了。

刚进入游戏之后，有几个像电影里一样的镜头，小怪物和小火驴的造型都很不错——虽然DS的硬件机能有限，但是表现还算很好。游戏中充满幽默的语音，玩起来很有《史莱克》动画的风格。好了，现在你就是帮怪物照顾孩子的保姆。首先要从这8个小宝贝中选两个作为照看的对象，包括史莱克的三个孩子Ogre Jr.、Ogre Boy和Ogre Girl，还有驴子的5个幼仔Cocoa、Peanut、Debbie、Parfait和Bananas（这驴子给孩子起名字的手段也够那啥的，都是食物的名字……）。小怪物和小火驴的区别似乎只是在表面上稍微不同，但是他（它）们中每一个的性格都不一样。

游戏就在史莱克的沼泽中的小屋子里开始。首先你出现在屋里，跟你选定的两个小宝宝一起。屋子里有一个玩具箱，一个装着日常用品的架子。玩具箱里东西有限，但是要哄孩子玩的话就得从最简单的开始。看看箱子里有什么东西可以给他们玩吧。这些还处于幼儿时期的小家伙们的学习能力不可忽视，一旦他们发现了新的玩具，就会想方设法地寻找新的玩法。在玩的过程中，他们就会得到一定的点数，而这些点数可以拿来给他们买新的玩具，所以平时



梁贤毅 希望今年和我一样高三的掌机迷都能考上理想的大学。come on!
读者资料 男，18岁，广东省四会市城中区沙尾居委会拱桥直街六巷11号，526200



得注意点数的积累。

把玩具或食物拿到这些小宝宝跟前，他们就会针对自己看到的东西做出反应。接下来就是教他们怎么玩，首先拿现成的玩具做个示范，把刻有字母的木块在他们眼前晃来晃去，把玩具娃娃放在木块上，他们看了之后就会学着往木块上爬。把皮球抛过去，他们就会学着抛球玩。孩子们学会的每一个简单的动作都会被记录下来变成点数，而一件玩具都会有几种玩法，都教会的话挣下的点数差不多就够买新玩具了。把旧玩具组合在一起，也可以启发这些小家伙们做出你想不到的事情。不过也不是什么都容易教成的，比方说你拿出一根胡萝卜想让他们放在木块上，结果他们毫不客气地把它吃掉了。没办法，找东西吃是孩子的本能嘛。

虽然游戏操作起来不麻烦，一支笔可以解决一切，但是要让孩子们与这么多的道具相互交流并非易事。有的时候你还得等他们自己产生反应，然后做出互动来。时间一长游戏难免就显得比较枯燥，不过话说回来，平时照看小孩子的时候不就是这样吗，知道当初爸爸妈妈照顾你有多不容易了吧？

得到足够的点数之后，你就可以为这些孩子们扩充玩具了。（说来也怪，负责卖玩具的矮人不就是史莱克家的助手吗，为什么玩家要朝他买东西？）不过光把孩子们闷在屋子里也不好，这时候可以把他们带到浴室洗澡去，或者带到户外呼吸呼吸沼泽地里一半浑浊一半清新的空气，就像幼儿园的阿姨带着小朋友们出去活动一样。

说到户外，游戏里的户外环境还真是多种多样。从史莱克家到三只小猪的家，甚至还可以找到饼干人的糖果世界。在这些地方，你需要做的就是吸引孩子的注意力，让他们玩得快乐。在这里还有各种迷你游戏，像帮小猪盖房子，在糖果世界大开吃戒于是不忘刷牙，捉萤火虫等等。不过这些小游戏都不怎么禁得住玩，玩不了几分钟就腻了。好在游戏的时候可以随时退出，这时会自动存档，史莱克和公主也会对你的游戏做出评价。



这个游戏基本上可以算是电子宠物的一个变种，如果你把这些小怪物们当成宠物来看的话。不过它们平时能学的东西似乎比猫猫狗狗们要多，所以玩起来也算是别有一番风味。迷你游戏里有一些BUG，大概是因为游戏的推出时间为了赶在和《史莱克3》的DVD同时推出而没有时间除错的结果，说起来这也是电影改编游戏的一个通病，加上又是Activision制作的，说来倒并不奇怪。游戏在3D即时演算方面的水准已经很高了，从DS的屏幕上看，也没有什么别扭的感觉。整个游戏对动画电影的还原做得很好，很有喜剧色彩。如果你是Dreamworks的粉丝，或者你是史莱克的粉丝，那么这个游戏应该值得你试着玩玩。游戏里的这些小家伙们在电影版里可是还没怎么出场呢，说不定到了《史莱克4》的时候，你会在电影屏幕上看到这些小可爱的身影。

B

■文责/莱团

著名语音通话软件SKYPE正式登陆PSP 语音电话功能已经实现!老版本PSP将被抛弃!



非常有名气的“skype”即将登陆PSP了，这是来自于CES 2008展会上最为让人激动的消息之一，PC使用者们可能对这款软件并不陌生，因为这是一款目前相当流行的语音通话软件，早在2003年，这款软件就已经红遍网络，无论是上网玩游戏，还是几个好朋友对谈，都可以通过这款软件进行交流与沟通。使用这个软件的方法非常简单，只需要注册一个帐号，之后就可以登录SKYPE。接下来就是添加好友的帐号，把想要聊天的好友全部都加入到你的好友列表中，如果你的好友上线后，好友的图标就会变成深绿色，接下来你就可以双击它的名称进行连接，当你的好友选择同意之后就可以进行语音聊天了。随着skype官方不断地升级，SKYPE由最初只支持语音和群聊已经发展到了支持多人视频的功能，其实除了聊天之外，skype主要的功能就是通过PC拨打电话，通过skype拨打的电话无论是国际长途还是国内电话，价格都要比普通花费便宜许多，所以许多PC用户的电脑上都会安装这款软件！而到了如今著名的SKYPE终于要登陆PSP了，这是来自于CES 2008展会的最新消息。skype将会伴随着下一次的固件升级，而加入到系统固件中！升级固件之后，在功能选项上就会出现一个skype的图标，玩家进行wifi连接后就可以点击图标进入好友列表。不过这个消息虽然很值得期待，不过却传出了另外一个泼冷水的消息，当索尼在展会上正式宣布针对PSP掌机开发的Skype功能后不久，ThreeSpeech对玩家们说道，Skype功能仅仅只是支持PSP新款主机PSP2000，在文章中ThreeSpeech说，尽管PSP1000与PSP2000在功能上相差无几，不过硬件的设计上仍然有着显著的不同，所以两者就会在一些特殊功能上有所差别。虽然我们不想放弃PSP1000型的主机，不过在我们多次尝试之下不得不放弃，因为它的内存不够使用。众所周知，PSP1000型主机的内存只有32MB，而PSP2000型的内存则有64MB，这点正是SKYPE不能够在老版主机上使用的原因。既然支持了语音通话，那么就需要一个外接设备的支持，这个设备就是麦克风，索尼将会在1月24日于日本本土推出专用的麦克风配件。除此之外，索尼还宣布对应PSP的键盘设备也会在今年内发布，但是却没有公布具体的发布日期，有了专用键盘和语音通话，PSP真是越来越像一台便携式的PC了（笑）

下面我们一起看看Skype所支持的功能：

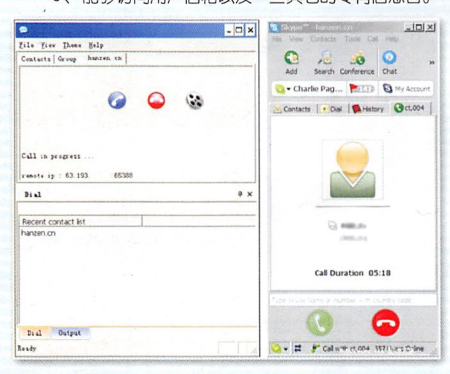
1、Skype用户之间通话免费。

2、Skye通讯列表，包括查看现有通讯记录并且添加新的联系人。

3、查看用户在线情况，简洁的方式可以支持看到Skype在线的好友数量。

4、支持SkypeOut功能，也就是说PSP用户可以直接使用这个功能拨打移动电话，需要注意的是此项功能需要注册并且购买Skype Credit。

5、能够访问用户信箱以及一些其它的专有信息台。



高清电影即将在PSP上欣赏？索尼宣布PSP已将与PS3进行蓝光电影同步!?

PSP将再次玩新花样，能够将PS3支持的高清蓝光影像下载到PSP上进行观看，但是下载的高清蓝光电影可并不是真正的蓝光电影哦！而是一种经过特殊优化过的低分辨率电影。在如今，将高清晰的电影通过专有的解码器转换成低分辨率的电影已经不是什么困难的事情，不过将蓝光电影直接进行转换，还真是头一遭。在早些时候福克斯公司就专门提供了一些低分辨率电影来供用户欣赏，而今天索尼将这个方法转移到了自家的主机上。在CES2008展会中，索尼公司现场为玩家们展示了如何利用PS3将一张蓝光电影拷贝并且传输到PSP上的全过程。索尼官方还解释说，通过这种方式，用户就可以享受便携式的蓝光电影，其实这在如今的用户看来这个做法只是官方提供的一种电影转换软件而已。在这次展会上索尼实现了自己当时的诺言，曾经索尼承诺过要为用户提供丰富的互动性，以及更多的变化，今天终于开始逐渐向大家展示，以后还会推出更多两者相关的互动系统。

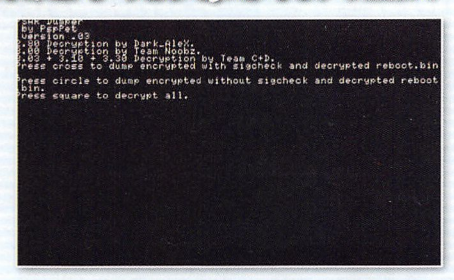


蓝光 Live功能成为索尼蓝光宣传的重点对象，日本松下公司也公布了专门对应蓝光Live的播放器，而福克斯公司也在蓝光协会的展示台前为用户们展示了《异形VS铁血战士》的多人对战游戏。众多厂商的加入使得索尼信心大增，这些将会使索尼的PS3逐渐成为了家庭娱乐中心。

自制系统3.80M33效果趋于完美，即将问世!?

早在3.71之后的版本放出后，DA就开始决定，暂时停止M33的新版本的升级，要将老版本，3.71M33继续强化升级，所以才会出现大家所知道的3.71M33—4，DA不升级3.71以后的版本，最为主要的原因就是由于新固件只是简单的进行一些细微的调整，在这个基础上开发新的M33系统，并不值得，除非等到SONY大动手脚的时候，才会变得有意义。而在12月18日sony公布了3.80系统固件之后，DA就开始着手进行3.80M33的自制固件开发。不过在新的版本中，sony采用的新的加密算法，使得原先的固件导出程序无法运行。在接下来的一段时间里，DA一直埋头苦于固件程序的解密工作，并且对网友门闭口不谈其进程！如今唯一和DA同样更新自制固件的_HellDashX_（开发3.72HX版的小组），也在暗地里和DA进行着比试，看看究竟谁最先彻底破解3.80。在12月28日当天，HX小组coolj公布了，新版固件导出程序，3.80 PsarDumper + KL4E/KL3E decompressor，此程序的作用就是导出3.80固件中所包含的PRX模块，并且解密这些使用了KL4E/KL3E算法的压缩模块，这样才能够获得需要的反编译代码。

从表面上来看似乎是HX小组这边领先了一步，



不过对此M33小组的成员马上出来表态说，他们早已经完成了这项工作，并且已经成功地将其解密。M33小组可能会在不久之后就会放出3.80的M33固件。如今3.80M33自制固件已经进入了最终调试阶段，从目前的测试情况上来看，新的解密软件已经能良好地对索尼新加密进行破解，3.80M33自制固件将会加入更多的使用功能与安全性。开发小组表示，对于迟迟未公布的3.80M33，请大家不要着急，因为现在已经进入了最终阶段。新固件中不但会保留索尼固件的原版功能，同时还会加入许多其它的新功能，令许多玩家期待的PS模拟器也进行了专门的强化。请大家继续等待！相信本次的最新固件一定不会让大家失望。

叶健轩	我觉得2007年最让我感动和喜欢的是《王国之心FM+》，因为游戏一流的手感和动听的旋律，最重要的是那完美无缺的剧情。
读者资料	男，17岁，湖北武汉市江汉区万松园路武汉外国语学校，430000





游戏名	网球王子：抽击扣杀 边线天才
厂　商	KONAMI
发售日及其它资料	●2007.12.20 ●1-2人 ●5229日元●512Mb





在NDS平台上首款《网球王子》的游戏发售3年后，KONAMI公司终于又推出了这部人气动画的最新改编作《网球王子：抽击扣杀》。本作追加了模拟类型游戏的要素：一方面要亲自来扮演球队的经理，在比赛开始前安排好每一名队员的训练项目；而进入正式的胜负战当中将切换回手动操作模式，游戏的流畅性完全取决于准确的判断和对操作的熟练程度。

在青春学院的网球部扎实训练！



→游戏中的角色都是Q版形象，和动画特别篇的感觉很神似耶。

《网球王子》是许斐刚（姓许斐，名刚，货真价实的日本人）在日本发行量最大的漫画周刊杂志《少年跳跃》上揭载的作品，目前为止单行本的销量已超过3200万册，并且也在国内推出了简体中文的版本。原著讲述的是一群以青春学园为舞台的网球社队员，以夺得全国联赛总冠军为目标而不断努力拼搏的故事。主人公越前龙马是个曾经在美国夺得青少年网球公开赛四连冠的高手，回到日本后进入了青春学院初中部，凭借其惊人的天才实力，成为了只有二年级才能当上正式球员的网球社主力，从而开始了他更进一步的修炼。

这部好评持续走高的漫画于2001年10月被改编成动画播出后，日本曾一度掀起了网球运动的热潮，可以说是继井上雄彦老师的《灌篮高手》之后，又一部以运动为主题的成功作品。

这次的游戏比之前几作有了一些提高，画面虽然没多少改变，不过在细节上有所进化，光影表现的效果也更到位，增加了新模式、新角色、还有新能力和新场地等等。本作的难度也有了提高，电脑的AI能力上升，双打时自己的队友也会不时出现失误。虽然属于FANS向游戏，但较高的游戏性和丰富的模式，以及形形色色的帅气人物还是值得非FANS同学一试。



走遍地球上每一处角落



使旅行方便的工具软件《走遍全球DS》系列终于推出了上海篇。在这个系列中，收录了当地的地图情报和著名的景点介绍，还加入了一个新的机能“趣味问答”。游戏里会出现有关国家及地区的常见小问题，以猜谜的感觉进一步了解并熟悉当地的文化和民俗习惯。作为《走遍全球DS》系列的第三弹，新作准备了更加丰富的新图片，地图详尽程度甚至连史上最强大搜索引擎的谷歌地图都不遑多让。当然，前两弹延续下来的便利功能也会保留，并且更搭载有管理出行日程表的备忘录等机能，用各种各样的游戏感受来方便旅行吧。

那么先从最近的国内开始旅行吧

在去年夏天，以制作RPG见长的游戏公司SQUARE ENIX，依次发表了一连串针对爱好和教育领域的DS专门软件——《DS：Style》系列。

所谓的《DS：Style》，直译过来就是《DS风格》，是以“提供丰富知识的游戏风格”为理念而着手开发的新游戏类型系列。考虑到DS掌机不仅仅是在日本国内，在海外市场尤其是欧美等地区也拥有广泛的知名度和普及量，而且由于其小巧轻便的特点，许多人在外出甚至旅游的时候也会随身携带，作为途中消遣的玩物。于是在这种想法的引领下，随时随地无处不在的《DS风格》被提上了开发日程，之后更是得到了其它关联行业内容和技术经验等方面的协助，专业性地提出了多种多样完善游戏品质的宝贵建议。

DS:
Style
SQUARE ENIX



←最先被收录进该系列的是我国的宝岛台湾，在日本很有知名度的哟。



→和这次的上海篇一并被收录的香港篇，去逛逛迪斯尼乐园吧。

作为该企划率先推出的《走遍全球DS》系列，截至到去年底为止已经陆续发售了3波软件阵容：分别是第1作的《意大利篇》、《法国篇》和《泰国篇》，第2作的《台湾篇》、《纽约篇》和《夏威夷篇》，以及这一回的《英国篇》、《上海·杭州·苏州篇》、《香港篇》和《首尔·釜山篇》。作用类似于旅游向导工具的《走遍全球DS》系列，除了收录被大型旅行社刊载的信息以外，还包括有详细的广域地图和地铁线路的交通图、名胜古迹和星级饭店的检索机能、日程计划表、世界时区、货币换算等诸多对旅行带来方便的功能，可以说是把DS变成了一台功能强大的掌上PDA都不为过。在SQUARE ENIX的日本官网上有《走遍全球DS》系列的在线体验版，有兴趣的同学不妨去实际试玩一下，游戏制作者对微小细节方面的体贴之处令人称道。

COOLEST GADGETS

掌上周边街

这次为大家介绍的产品，大多数都是已经出现过多次类型的产品，虽然已经出现多次不过厂商们仍然有自己独特的创意，我们仍然能够在里面找到许多亮点，请大家好好观看。

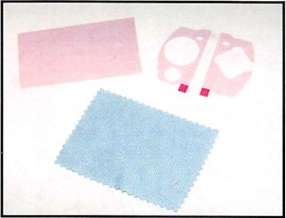


PSP-2000正面全面保护贴膜

厂商：CYBERGADGET
价格：760日元

这款产品可以说将PSP-2000的正面全面保护起来。除了液晶屏的贴膜之外，还有左右两侧的防污贴膜。这款贴膜在对应方向键和△○□×的部位设计成了大大的圆形，但是贴膜边缘和按键之间的距离比较短，在0.5mm和1mm之间，所以在贴附的时候比较麻烦。

液晶屏的贴膜四周要比屏幕短1mm左右，看来PSP-2000屏幕的问题还真是麻烦。这一整套产品都非常薄，贴上之后手感非常好。只可惜背面没有防污贴膜。





PSP本体包



这款产品长18.5cm、宽10cm、厚4cm。重量为119g。总的来说还是比较轻的。这款便携包是PSP-1000和PSP-2000通用的，所以内部空间很大。除了PSP本体之外还可以收纳3张UMD光碟和3枚记忆棒。

在外侧的一角有金属的挂圈，并且可以360度旋转。将这个便携包系在书包或是哪里即使不松开系带也可以拿在手中。







厂商：UGAME　价格：997日元
颜色：金属灰、金属蓝

杨晓来	虽然不能玩，但还是可以看的，所以PG是我放松时间很好的一种休息方式。
读者资料	男，24岁，湖北黄石市湖北师范学院物理系0403班，435002

PSP2000/1000低反射便携包

厂商：	SCEJ
价格：	9975日元
颜色：	黑、白、蓝、粉

这款便携包是SCEJ自己设计的。最前面用于收纳PSP本体，后面可以收纳UMD光碟、耳机和记忆棒。这款便携包的整体性非常强，设计很紧凑，但是装入所有东西后也不会显得臃肿。而且这款产品是PSP-1000和PSP-2000通用的。











颜色一共有4种，但是其实区别只有前面PSP本体收纳部分的细长条，其他部位都是黑色。这款产品设计得非常漂亮，不过想要入手的玩家可以考虑一下，价格为9975日元，折合成人民币要600大元以上。

标准PSP-2000硅胶保护套



厂商：	HORI
价格：	1029日元
颜色：	黑、白、蓝、粉

这款硅胶保护套共有4个颜色，我们这次用了黑色进行评测。

这款保护套非常薄，套在PSP上后摸起来就像直接摸在PSP上一样。不过背面有防滑用的突起颗粒。方向键摇杆以及△○□×周围的部分都很薄，而且四周留出了空余部分，在操作的时候丝毫不会受到影响。START键和SELECT键没有露出来，不过保护套上有相应形状的部分覆盖在上面，对使用也没有影响。

保护套上对应各个端子的部分做工很细致，而且视觉效果也不错，使用时非常方便。不过记忆棒插槽没有露出，反正玩家需要拷贝资料的时候大多是用USB线进行，这一点也无所谓。拿在手中后背面的突起颗粒感觉非常明显，摩擦感很强。看来除了防滑之外还可以进行按摩。不过长时间拿在手中可能会有些不舒服。







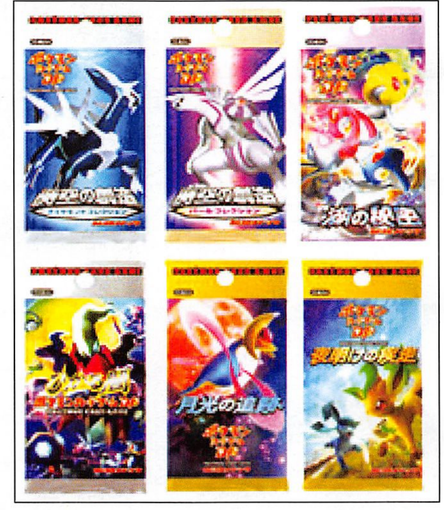


杨骋	好想有块砖头，科技型的，方便又实用，既可防身又能娱乐，是居家旅行的必备工具。
读者资料	男，18岁，江苏太仓市城厢镇长春南路果园二村8幢404室，215400



口袋新闻

【电影】近日由日本大众传媒报刊《文化通信》揭晓了口袋妖怪剧场版的第10弹剧场版《ディアルガVSパルキアVSダークライ》的总票房：50亿2000万日元，位居日本电影榜的第二位（第一位是由木村拓哉主演《HERO》，总收入81亿1000万日元）。继1999年公映的剧场版《梦幻之口袋妖怪　洛奇亚爆诞》的8年后，票房总收入再次突破50亿大关（1998年为72亿4000万日元，1999年为63亿6000万日元）。而2006年上映的剧场版第9弹《ポケモンレンジャーと苍海の王子マナフィ》（口袋妖怪保育家与苍海的王子 玛纳霏），也在2007年动画DVD销售榜上登榜，以售出4.3万套的佳绩位列18位。可以说2007年是口袋妖怪丰收的一年。

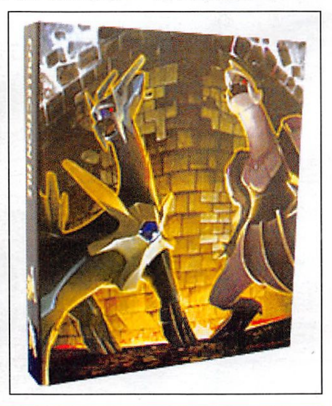


【卡片】风靡全球的口袋妖怪集换式卡片游戏，将于2008年1月1日发售两套特别包，分别是"湖の秘密"（湖的秘密）、"ひかる暗"（发光的黑暗），售价同为945日元。"湖的秘密"特别包的内容为补充包"湖的秘密"一包、补充包"时空的创造 钻石"一包、补充包"时空的创造珍珠"一包以及两张特别闪光卡片"ドダイトスLV.X""ドータクン"；"发光的黑暗"特别包的内容为补充包"发光的黑暗"一包、补充包"时空的创造 钻石"一包、补充包"时空的创造珍珠"一包以及两张特别闪光卡片"エンペルトLV.X""ガーメイル"。

同时，1月1日还会发售一套收集套装《セブ







Sheep　科学的未来只能属于勤奋又谦虚的年轻一代！
读者资料　男，18岁，广东省惠州市南门路8栋101，516001，QQ：363073545

ンイレブン オリジナルコレクションファイルセット》（7-11原版档案收集套装），这里的“7-11”指的是营业时间为早上7点到晚上11点，售价为3000日元。套装内容包括：补充包“时空的创造钻石/珍珠”“湖的秘密”“发光的黑暗”“月光的追踪”“黎明的疾跑”各一包，以及对应的5张海报。

【周边】每年都大受好评的《NEW YEAR ピカピカバッグ 08》（新年闪闪包08版）将于2008年1月1日-1月3日陆续在日本各地口袋妖怪中心店内上架。包内还装入了口袋妖怪文具、玩偶等物品。



口袋百科 十诫(完)

对战三戒

对佛笑曰：“以上小生已明了，再多说何妨？”

佛曰：“天机不可泄漏。”

对曰：“也罢，再便请教如何走向神坛？”

佛曰：“习禅。”

问曰：“何以习禅？”

佛曰：“坐亦禅，行亦禅，一花一世界，一叶一如来，春来花自青，秋至叶飘零，无穷般若心自在，语默动静体自然。”

我笑：“好。”

佛曰：“最后三戒，并非十足重要，只是劝世良言，愿听则听。”

戒形不戒神 戒依赖不戒换 戒莽不戒礼

很多接近进阶的新手都会有一个毛病，没事儿非要充高手，这倒不是一个谦虚不谦虚的问题，主要是意识问题——如果再说这种抽象的话，估计明年今天我就要被人祭拜了——集中表现在先读和换人上。如果不理解先读以及换人的“神”，仅仅学到一个“形”是没法成为真正的高手的。

不先读是会吃亏的，但先读并非万能。你无法对菜鸟先读，因为他们出招没有规律可循；也不能对老鸟先读，因为他们会反先读；还不能对一个陌生人先读，因为这和胆量无关，和熟悉度有关。先读是讲究时机的，绝非固定的见招拆招喂招解招，但的确是一个难以逃出的怪圈。如果你没有百分百的把握，那就要本着读错也不吃亏的方式来读。先读在拉锯战当中相当有用，游击战中相当有用，攻坚战中相当有用，消耗战中还是相当有用……有哪些情况适合先读呢？

对方换人的可能性极大时，可以大胆先读，比方说对方场上是暴鲤龙，我方换上闪电鸟，如果这条暴鲤龙还没有龙舞过，不换人就是找死，（戴专爱加速度除外）而此时如果你已经探明了对方队伍构成，并且能推断出对方换上什么pm，那就可以出其不意的重创对方——反正DP里闪电鸟的打击面又广了……此外还可以趁对方换人时强化自己。如果你比较了解对方，对方也比较了解你，对方就会反先读，你也可以大胆地继续反先读……对方强化和辅助的时候也适合先读，基本上如果对方出风速蝉那就没别的意思了，替身/保护加剑舞，这都是可以预料的事情，你所要做的就是想法把对方赶下去，或者对着强化/暗示/黑雾，最典型的就是神兽战中对拼冥想……对方占优的时候有一种不算先读的先读，先通过换人甚至反复换人来混淆对方，然后再读对方动作，不过这样一来对手可钻的空子也是很大了……还有就是对方做特殊动作时的先读，比方说接力或是其他combo。总之先读是建立在起码的了解上的，起码你要知道对方队伍构成（的一部分）以及部分招数，反过来说，在对方不了解你的时候，适合主动先读。

至于换人，和先读有着异曲同工之妙，都是出其不意的、或者是在自己不利的情况下反制对方的一种高级技巧。不过这里不得不涉及换人的目的及本质。换人往往是在己方打不动对方或被对方压制，这是被动换人，也有纯粹为了保留实力或者其他原因的换人，可称之为主动换人。目的都是一个：保存自己，再换上杀伤对方pm的pm，从而制造主动。换人实际是一个什么样的过程呢？实际上换人是你丧失了一回合的攻击机会，使对手在此回合可以任意妄为——虽然不是得不偿失，但这是实质。在双方长期的对攻中谁的攻击次数

多谁自然占优势，换人次数多的对方由于打击次数不够会处于劣势——这是大多数控场型pm的可怕之处。当然并不是说就不能换人了，必要的换人可以化被动为主动，比方说继续逼迫对方换人。对战的回合数对双方都是一样的，所以换人少的一方可以做的事就比较多——所以实际情况是谁能逼迫对手更多的换人谁才是高手，而并非谁没事换来换去的就是高手。

要想成为高手，有一条不得不做的就是多多熟悉各种各样的pm，越多越好。要想锻炼自己的水平就不能总是依赖一只pm，或是一种队伍一种思路，你或许可以用好这一个队，但离开了它你是什么？所以如果想更快地提升自己的实力，就要敢于进取，勤于锻炼，不要满足于一支队伍，而是积极地了解每一只pm（鲤鱼王无视）。可以给自己一个限定条件，越苛刻越好，起码最近提出的1100规则啥的主要就是针对新手……

可强调的东西还很多，但是最后不得不提及对战礼仪，无关什么高手风范，纯粹是个人素质问题。可能是大家觉得单纯的战报太无聊，所以添加一点口水战会显得更有情调。往往是一旦场上出现一只被禁的pm或配招，接下来双方的老母就要被频繁的用多种方言问候了……东方人做事比较认真，追求平衡，但有些规则并非每个人都要遵守的法律，更多的还要靠自觉，用了禁招无可厚非，倒是骂来骂去为我国国粹做出贡献了——这种贡献越少越好。并非要求每次对战都要“gl”“gg”满天飞，也没必要像宫廷礼仪一般教条主义，起码，文明一点，好么？

全部听罢，我长吁一口气，说道：“我佛英明，受益匪浅。”

佛曰：“佛是过来人，人是未来佛，佛也曾天真烂漫如你。”

好了，该结尾了。

依照我[哔——]的个性，如果不压倒对方，是没法做结尾的（佛脑袋上此刻一堆黑线），便说：“好，好一个未来佛！若人生了若如佛，生



死何异？胜败何异？若我早便参透，此刻为何还要求道？若以后成佛，此刻何必求道？佛说人有六欲七情八苦，佛又如何？”

佛沉默。（实际上已被作者禁言）

好，装B成功，我闪，愿天下未成高手者早日飞升……

这边厢佛被解除禁言，摘下了面具，露出了皮卡秋的脸庞，（一.一真身）摇头道：“后生可畏……可悲。让我穿这么老X的衣服不说，还敢禁我言，好！明天让他从bbs上消失！”

最后说一句，本文口胡的内容和佛教无关，题目和基督教圣典无关，如有雷同，纯属巧合……

后记

该说的都说完了，最后就是想提几句现在健在的对战平台。之前大力宣传过的PNF除非奇迹否则转机不大了，实际上现在最新最火的是国人的PBO，人气还不算爆棚，功能还在完善中，不过作为我们的第一款DP平台对战软件，要得。NB是老资历了，现在人也很多，如果没有对DP的特别欲望的话，这个也可以将就。此外就是BOT，专业性很强。ShoddyBattle是DP版本的对战软件，不过是老外做的，所以语言问题不可避免……Wifi的限制还是不很自由，有条件的可以用。综上所述，还是PBO比较符合实际。顺便说一句，咱只是义务宣传，绝没有拿广告费[哔——]啊……

文/星痕、不可思议メ猫

口袋妖怪十二生肖（C）



龙

直系主要成员： 快龙，海马龙，血翼飞龙，蜻蜓龙，碧云龙，地龙。

龙系无UU，这句话从他们的种族就可以看得出来——558.3的平均种族值竟然超越了“最接近神的男人”风速狗。它们个个都是能以一敌国的将才，可这支银河舰队所取得的成绩却一直差强人意。巨龙们的阿喀琉斯之踵就是攻强守弱的冰。一支队伍中83.3%的队员都被冰克4倍，相信平均种族650都不放心。加上血翼跟快龙作用严重重叠，地龙跟蜻蜓龙争风吃醋，碧云龙做队医有余做特盾严重不足，海马龙硕果仅存但也不抗冰。所以如果把龙全部当作菜刀用虽然能给不少队伍很大压力，可碰到高速带冰招

杨光伟	游戏是生活的一部分，但是生活不是游戏的一部分，祝大家玩好生活好！
读者资料	男，19岁，北京市丰台区青塔东里21楼1门202，100039

的就XSK了。这就是属性加在种族上面的瓶颈，也称之为——平衡。既然瓶颈无法突破，那就只好尽力补救。防守方面，首先海马龙一定得担任盾牌。它属性平均，满了特防努力挡冷冻光没问题，威力小的冰屑飞射也不构成威胁，它的2攻即使不＋努力也能保证一定打击力度，特性也为它打开了反克对手的RP大门。可怜堂堂雨天之王，在这群大牌身边也只能做些苦力活。相比之下，种族更低的碧云龙心里相对平衡一些，虽然也是打杂的命：面对不带冰招的特攻手上场，吟铛，下毒或唱歌，放放火或者龙息，睡觉走人，立刻起来再准备上场——这种生活它在常规队早就习惯了，也决不会拖累全队。在进攻方面种族值BT的龙族的确具有压倒性优势，不功不过的龙属性招式作为第一输出足矣，但后面4位爷的角色分配可真是一门学问。逆鳞在DP中的出现虽然让龙系大翻身，但冰屑飞射也成了它们生命最大的威胁，所以一味逆鳞强攻说不定会被兵不血刃地收拾，龙舞的性价比也不是很高，因为速度再快也会被轻易逼下。所以推荐以下方案：快龙可以放电磁波，但拥有冰火电3拳、攀瀑和逆鳞，不龙舞实在可惜，但想龙舞必须先探清对方底细。蜻蜓龙拥有不亚于海马龙的抗性，而龙队又不缺攻击手，建议分配耐久来对付以重甲暴龙为首的以地震＋岩刃见长的物攻手，因为龙队不但对冰，对岩系攻击也吃紧。血翼的用法更灵活，既可以龙舞或专爱强攻，也可以考虑到物攻龙的泛滥跟自身物攻招跟威力的匮乏而戴上专爱眼镜用流星群奇袭——其龙系非神兽第一特攻足以秒杀钢鸟。此外许愿与吼叫也可以大大增强队伍的适应力。而地龙即使在攻击力宇宙第一的龙队中也可以占据主力物攻手的地位，靠的就是剑舞＋逆鳞。这种打法最受常规队的青睐，却未必适合龙队，因为打击力度早已不缺，此时更需稳扎稳打。剑舞＋龙爪是更好的选择，不过更推荐专围＋逆鳞。一旦对手没有冰屑飞射，速度便铁定赶不上你，一发逆鳞足以除掉那些不带专围的特攻手们。龙队的大敌另一大敌是那些如顿甲、砂马匹等耐久型又会冰屑飞射的PM而非钢系，因为钢系面对群龙的愤怒也吃不消。

华丽指数： 🔥🔥🔥🔥🔥 **实力指数：** 🔥🔥🔥🔥

核心：海马龙　　**天敌：玛纽拉，顿甲**



龙

嫡系主要成员： 喷火龙，化石翼龙，暴鲤龙，乘龙，大力鳄，巨甲，针叶王，美丽龙，霸王龙，重甲暴龙。还不过瘾的同学可以自由加上3D龙Z，电龙，钢甲暴龙，土龙。

最不让我为人手不足而担忧的PM居然是传说中的龙，沽名钓誉之辈也是俯拾皆是。这些伪龙虽然种族比较接近普通百姓，可没有一个吃素的，有的甚至超越了直系。队伍结构方面，嫡系显然比直系合理得多。特盾物盾一个不少，乘龙做队医也比那些半吊子强。火力方面小龙也是全面开花，首先龙舞五侠——喷火龙，乘龙，暴鲤龙，大力鳄，巨甲，哪个龙舞起来都能给没有专门防范的队伍带来沉重打击。如果硬要我为这支主题队中的精品下个定义，我只好给出以下参考：美丽龙作为唯一的特盾与异常盾位置无可取代，物盾可由大力鳄、巨甲、重甲暴龙分配努力来客串——巨甲与重甲共存的话可以大幅度提升特防，不过一定要用暴鲤龙来分担格斗与草的压力。乘龙与美丽龙有些重叠，而且多出岩的弱点无法与暴鲤龙联防。强化方面暴鲤龙的龙舞是保留节目，但大力鳄也不逞多让，它不但弱点比较少，招式的种类繁多，加上特性威胁甚至超越了没有双本系的暴鲤龙，而最近不带挑拨的暴鲤龙越来越多了。如果不怕面对草系的攻击压力的话还是推荐这个被冷落多年的主角。化石翼龙的辉煌已经随着RS时代的过去成为了化石，在大家都大跃进的时代它只收获了3牙与追击，不带专围的话394的速度又有点寒碜，如果将它招入队中建议走压力＋替身＋下毒＋挑拨的路线，诅咒＋挑拨/鸟栖也曾风行一时，不过同样放弃速度优势它就不如奶牛了。它的进攻地位可以由霸王龙取代，霸道的破格、超越大猩猩的攻击力与等同破坏死光的双刃头锤绝对不属于现代。但它脆弱的耐久与低下的速度使得它的使用充满了难度。最极端也是最有效的用法是满速度、极限物攻后带专爱，专门以那些不加速度努力的盾牌为目标，就算钢鸟天蝎也会被它连续两下双刃头锤做掉！另一种则是带专围，阴掉椋鹰猴子不成问题。在普遍怕草的情况下，喷火龙的抗性弥足珍贵，而且是真正意义上的特攻手，可在没有扫钉子工兵的队伍中它的日子并不好过，推荐踩钉子＋鼓腹或者特攻果，燃烧殆尽就免了，因为石砾让它游击不起。最后不要忘了留一个空位给针叶王，这个第一速度可以用影分身/光粉＋莽撞力挽狂澜。不过在刀叶物攻化的今天，替身＋气合＋种子＋刀叶的用法更时髦，毕竟现在的天气是越来越坏了。

华丽指数： 🔥🔥🔥🔥🔥 **实力指数：** 🔥🔥🔥🔥

核心：巨甲　　**天敌：无**

文/sspass

陈禺	雪人永垂不朽！小枫永垂不朽！暗凌永垂不朽！所有掌机迷的小编永垂不朽！（众小编：……）
读者资料	男，16岁，江苏省宝应县园丁园1-1 203室，225800



责编/暗凌
文/chinagba 一掊黄土



矿场就是藏宝之地

丰富的矿场资源常常使挖矿成为牧场玩家们发财致富的最佳最快的方法，纵然是精灵驿站一作中，65535的最高级矿场依然以出货翻倍、迅速增加牧场度等要素使得玩家无法放弃挑战这一超级BT的地点。这一辑我们就来谈一谈日向岛的矿场吧。



◀矿场入口。

与以往丰富的矿场相比，小岛这作的矿场实在是太少了，乍看之下，小岛的矿场实在太容易到达最底层了。因为，这里只有山腰上唯一的一个矿场，且只有255层。但一旦玩家进入矿场，实际挖一下就

图片	矿石名称	出货额	行商人收购价	推荐层数/说明
	クズ矿石	6	6	所有层
	铜	60	36	除特殊层外的所有层
	银	72	42	除特殊层外的所有层
	金	90	54	除特殊层外的所有层
	ミスリル	120	72	除特殊层外的所有层
	贤者の石	12000	7200	100、250-254
	オリハルコン	180	108	50、225、250-254
	アダマンタイト	180	108	25、225、250-254
	ピンクダイヤモンド	30000	18000	150、250-254
	アレキサンドライト	30000	18000	125、250-254
	ムーンストーン	240	144	50-74
	サンドローズ	300	180	50-74
	ダイヤモンド	600	360	50-74
	エメラルド	390	234	50-74
	ルビー	372	222	50-74
	トパーズ	360	216	50-74
	ペリドット	348	210	50-74
	ほたる石	330	198	50-74
	めのう	312	186	50-74
	アメジスト	300	180	50-74
	谜の石版	6	6	25倍数层、255
	金币	1-500	无	所有层
	黑い草	3	6	所有层（体力+1 满腹度+1）
	阶段	无	无	下降1层
	陷阱	无	无	下降1-5层
	矿石	无	无	藏有矿石的黑色石头

甘永良	当你抽奖抽到这一张时，2008年必定大吉！家用机掌机全面制霸！一直lucky到明年！（某编：看完之后我决定让暗凌把这张卡放在下期的盒子里再抽一次。）
读者资料	男，18岁，广东省韶关市第二中学高三5班，515200，QQ：451947550



▶矿场相关的NPC。

会发现“理想与现实是有差距的”这句话真是真理。

与精灵驿站中的矿场做个比较，相同点：矿石种类相同、有陷阱、每下一层或掉落一次陷阱耗费的时间相同；不同点：矿石的用处不同、由于矿场减少所以矿石分布较密集。首先我们先来看一看本作矿石的种类与分布情况。



▲矿山情报。

历代以来矿石的种类几乎没有什么变化，小岛也继承了所有的牧场主要矿石，然而由于七色すてき的引入，铜、银、金、秘银这些原本用来改造工具的矿石变得用途全无：出货？价格太低；送人？几乎没有人喜欢。唯一还算有用途的贤者之石，它可以用来打造最高级的冰柜和置物柜，但也因为要求的数量巨大、取得难度过高而使得很多玩家不敢轻易追捧。



▲高价高难度得到的贤者橱柜。



▲增筑表。

高额的矿石几乎都分布于50层之后，也许您会认为这样的层数并不算深，但本作的陷阱和特殊的系统设置使得玩家初期想进入矿场10层以下都十分困难。首先是陷阱，在前作《精灵驿站》中矿场就有了陷阱的设置，当初的设定为每掉落一层，体力-1或疲劳度+1，当体力不为0时，掉落时消耗的体力≤当前的所有体力，也就是说只要体力不为0，无论掉几百层或是几千层也不用担心会因为体力耗尽、疲劳度过高而晕倒。也正因为这个设定，《精灵驿站》中BT的65535矿场也可以轻松挑战（除了时间过长外几乎没有难度）。那么我们再来看看小岛中陷阱的设定，不妨从入口处掉落一次陷阱试一试，掉落一层时体力格只稍许少了一点点，那么掉落两层、三层……体力的消耗似乎根本不成正比，当玩家掉落5层时居然直接被遣送回家，那么陷阱的层数与体力消耗的公式究竟是如何计算的呢？答案就是：体力消耗点数＝掉落的层数的平方×4。

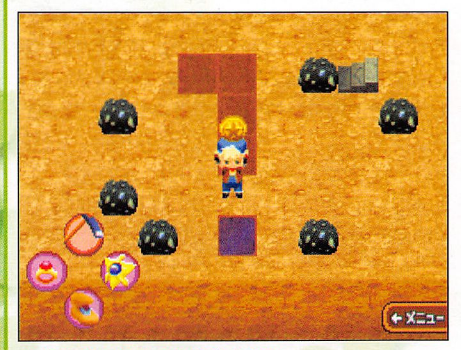
我们再算具体一些：1层时体力消耗为4，2层时体力消耗为16，3层时为36……5层时消耗的体力竟然就是100！正好是初期主角所有的体力。疲劳度？小岛这一作正是取消了疲劳度这一设定，才使得主角体力耗尽就会被遣送回家。体力下方的进度条是指的满腹度，也就是肚子的饥饿程度，无论体力过低还是肚子饿空了，主角都会被送回家，从这一点上，初期主角的日子就十分不好过，更何况稍不留意就会被等比的体力消耗给直接遣送回家呢？

如果说不能轻易跳陷阱已经造成了极大的难度，那么下一个问题就是更大的难度所在：读



▲小心陷阱！

档后的分布变化。与NGC、PS系等家用主机上的牧场相比，出在掌机上的牧场（除了新牧场系列）均可以随时随地的存档和读档，小岛也不例外。由于这个便利的设置，无论是GBA版的《矿石镇》还是NDS版的《精灵驿站》，挖矿时寻找楼梯、陷阱甚至是珍贵矿石时都可以节约相当多的体力：找到位置了？读档然后直接到相应的位置发掘即可。这就是一直以来常用的S/L法。那么小岛中为什么不可以利用这样的便利呢？答案就是《小岛》在读档后该层矿场无论是矿石的分布还是楼梯的位置均会发生变化！即使知道了楼梯的位置，一旦读档，又得重新寻找一次，如此一来S/L法在这作中就无效了。



▲每次读档物品的分布都会变化。

不能利用S/L法挖矿，那么挖矿体力消耗之大可想而知，虽然可以反复读档让主角每次尽量只掉落一层陷阱，但究极也只能到25层，依然无法到达50层以下。不少玩家通过收集九色药草或购买大量的巧克力来补充体力，但就成本而言，这种方法依然不可取。既然是体力问题导致的，那么只要解决了体力问题就可以轻松下矿了。

方法一、打造女神的胸饰：女神的胸饰也是在《精灵驿站》中首次登场，本作中它的效果未变：提升主角体力的最大值。提升了体力的上限，自然在跳落陷阱时不小心体力全无的可能性就小得多。这一方法的缺点就是打造女神的胸饰所需要的材料也需要从矿场中获得，打造齐一套女神的胸饰需要100个奥哈利钢，要获得这么多的奥哈利钢也非易事。

方法二、装备绿色すてき：绿色すてき的作用在前面几期中已经介绍过了，就是用来降低使用工具时的体力消耗量，由于每使用一次工具需要耗费3点体力，那么只要装备了三颗绿色すてき就可以让工具消耗0体力了。于是问题就转化为如何尽快寻找到绿色すてき，参看前几期的介绍，初期利用节日、或是熬过第一个冬天就可以获得充足的すてき了。推荐将绿色すてき装备于锄头上，这样就可以不费体力的挖到楼梯，也就避开陷阱所带来的等比损耗。

クワ　10/ 10
土地を耕す。種の地面や、刈り取り直後の牧草地も耕せる。
効果範囲　横 9マス×縦 3マス
消費体力　0
耕せる土地　畑・鉱山
鉱石回収数　1 倍

▲工具改造后可以减少体力消耗。

终于解决了体力的问题，但我们再仔细研究一下下一次矿可以获得的矿石数量。25层可以获得的金刚石、50层可以获得的奥哈利钢以及100层可以获得的贤者之石都非常有限，最多每层也不会敲得超过10个，而我们所需要的量都是数以百计的，所以必须找到可以更多更快获得矿石的方法。

装备橙色すてき，翻倍对于矿石的获取数是非常有利的，充分利用蓝色すてき与橙色すてき，下一次矿场获得数百万的收入是非常有可能的。这些就留待玩家们自行考虑如何在有限的洞数上装备すてき以获得最大的利润咯。不过您是否想过在锄头上装备橙色すてき呢？也许有人想问这样做会有什么样的好处，橙色すてき不仅可以翻倍矿石同时也可以翻倍用锄头挖到的金币与“黑色草”。

黑色草的用处是恢复体力与满腹度，也许装

崔正远　希望在下一期的《口袋迷》中有一些游戏中的工具与攻略。
读者资料　男，10岁，上海市徐汇区虹桥路666弄17号楼1002室，200051



▲必须蓄力才能得到工具加乘的效果。

备了绿色すてき的锄头可以无消耗的找到楼梯，也许装备了绿色すてき的锤子可以无消耗的敲得矿石，但时间就成了大问题。虽然在某一层无论工作多久也不会让时间流逝一秒，但一旦下楼梯或掉落陷阱就会流逝一分钟，那么255层就需要4个小时的游戏时间，对于争分夺秒的牧场来说，时间就是财富，所以结合下陷阱以及挖楼梯两种下矿方法获得最大的效率最为妥当，而解决下陷阱时体力消耗的方法就不妨交给可以翻倍获得的黑色草吧。

本作虽然矿场难度非常大，但并非没有回报，矿场255层可以获得十分珍贵的物品，那就是すてき与女神的料理。突破节日和冬季的限制，すてき可以源源不断的获得，是不是一件很吸引人的事情？而女神赠予的料理也都是非常珍惜的，四神的纳豆更是本作特有的，取得所有的料理后每次下矿都可以获得すてき了，不过要记住，每天只能获得一次哦。

名称	中文名	菜单	获得方法	恢复值(参考)
青カレー	青色咖喱	饭、咖哩粉、青之草	第2次去255层	+25/+17
绿カレー	绿色咖喱	饭、咖哩粉、绿之草	第4次去255层	+23/+20
赤カレー	红色咖喱	饭、咖哩粉、红之草	第6次去255层	+21/+23
黄カレー	黄色咖喱	饭、咖哩粉、黄之草	第8次去255层	+22/+23
橙カレー	橙色咖喱	饭、咖哩粉、橙之草	第10次去255层	+24/+18
紫カレー	紫色咖喱	饭、咖哩粉、紫之草	第12次去255层	+22/+23
蓝カレー	蓝色咖喱	饭、咖哩粉、蓝之草	第14次去255层	+25/+18
黑カレー	黑色咖喱	饭、咖哩粉、黑之草	第16次去255层	+21/+17
白カレー	白色咖喱	饭、咖哩粉、白之草	第18次去255层	+25/+23
虹カレー	彩虹咖喱	咖喱饭、青、绿、红之草、黑、白咖喱	第20次去255层	+80/+35
究极のカレー	极致咖喱	彩虹咖哩、黑咖哩、失败料理	第22次去255层	+120/+50
至高のカレー	至高咖喱	彩虹咖哩、白咖哩、失败料理	第24次去255层	+100/+80
すざくの纳豆	朱雀纳豆	纳豆,包心菜,菠萝,青椒,毒菇,大米	第26次去255层	+40/+25
せいりゅうの纳豆	青龙纳豆	纳豆,小鱼,中鱼,大鱼,鱼化石,瓶子	第30次去255层	+35/+30
びゃっこの纳豆	四神纳豆	纳豆,蛋,牛奶,羊毛	第30次去255层	+30/+35
げんぶの纳豆	玄武纳豆	纳豆,钻石,粉红钻石,秘银,金刚石	第32次去255层	+25/+40
きりんの纳豆	麒麟纳豆	以上四种纳豆,年糕	第34次去255层	+200/+100
こうりゅうの纳豆	黄龙纳豆	以上四种纳豆,红花	第36次去255层	+100/+200

牧场百问

《精灵驿站》版

1、为什么我用刷子给马刷毛时会死机？

答：这是中文版中的bug，当同时装备手套和刷子为动物刷毛时就会死机，如果不想换日文rom跳过这一段，那么就不要装备手套吧。

2、昨天树还好好的，为什么突然变树桩了？

答：果树有一定几率变树桩，如果果树的间距过小，变树桩的几率就会更大，所以留好足够的树间距，并且每天早晨起床后检查下树木是较为稳妥的方法。

3、我已经建造了蘑菇房撒了种子，也天天浇水，为什么蘑菇还是不长出来呢？

答：首先，要在蘑菇培育箱上放置一块木材，然后才能撒种，蘑菇的生长周期较长，请耐心等待哦。

4、MM版我每天晚上在村口等，为什么还是等不到怪盗？

答：需要先在半夜时去豪宅触发第一次遇到怪盗的事件，以后他才会出现在村中，另外节日、雨天、以及相关事件发生的第二天怪盗都不会来村中。


冬天不会来?
说到冬天就想起雪!
我们来堆雪人和做雪兔吧!
还可以吃美味的
团子!
和村里的人们一起
举行雪祭吧!
わーい
但是……
カン
カン
向日花村的冬天还没来……
反倒变成了夏天!
冬天不会来?这到
底是为什么呢?
精灵发现机
冬之精灵没有来到向日
花村所以才没有冬天,
但冬之精灵在哪里呢?
哼哼哼哼……
看来他们遇到
困难了
天才发明家古利尔
特制的精灵发现机!
どん
难题就交给我
来解决吧!
嗯,你们都给我看好!
只要把这个开关
按下去的话……
啊
ボん
果然哪……
ボンッ
大家快来啊～
我们找到冬之精
灵啦～



自仲阳　掌机本是调剂品，可是我们却将之升华为“爱”，此后，世界便有了“错爱”一词。
读者资料　男，19岁，内蒙古自治区巴彦淖尔市第三中学高三（29）班，015000，QQ125296229



翔武手记

好久没写手记了，最近一直忙于其他事情，也没什么时间来玩《MHP2》，不过还是先公布一个消息吧。

原定于3月13日发售的《MHP2G》现在延期至3月27日发售，官方说的原因是为了提高品质。一般厂商延期的理由都是这个。但capcom这次的延期确实延的好，最新公布的消息中增加了网络版中的眠鸟。看来我之前的推测完全错误了，不过也没什么抱怨的啦。

这次还公布了限定版的主机，这也是在意料之中的。限定版主机是棕色的，X键的下面有工会的纹章，在机身的背面也有。此外还有随身手袋两个(分大小)、挂绳一个。这次的限定版机器个人觉得还是挺好看的，全套是25800日元。由于是限定版，喜欢的FANS到时可以找游戏店之类的去订，我是不打算入，资金紧张中(T_T)。

下面允许我抱怨一下其他游戏吧。最近一直再玩FF4，打到后面这个也是需要刷东西的。第四个物品的掉落几率只有0.39%，这还是RPG吗？这还是RPG吗？改网游算了，怪物猎人里几率最小也就1%而已。真的有必要弄成这样低去耗游戏时间吗？怪物猎人每次刷东西也是打怪，至少每次都会有一定乐趣和水平上的提高，FF4刷东西基本就是挂了，太没意义了。反正等东西挂出来，我是不想玩这个游戏了。

一直在写的狩猎道场准备先暂停一下，因为《MHP2G》出了之后，怪物动作上会有一些调整，到时可能还是要再写一遍，所以停几期等到发售的时候再重新开始吧。不过，读者们投来的一些打法我们会刊登下去，希望广大读者们继续踊跃地投来文稿或画稿。下面接着欣赏上期没有完的小说吧。







钱嘉华	高三能挤出点时间来认真填你们这张表是如此难能可贵。（翔武：填志愿的时候更要认真哦）
读者资料	男，20岁，上海市宝山区大场镇环镇北路

狩人小说——猎人,伙伴

（接上期）

“因为英雄不再坐镇，所以这些怪物又不安分了吗？”

女孩子的声音，从什么地方传来的。没有办法确认清楚，因为眼前充满了柔和的白光。

她说英雄不再坐镇？指的是什么呀？那个不管怎么看都只是一味追求时髦的爆炸头大叔？如果稍稍有点迷信的话，或许她说的是村口那座在一周前的怪物袭击中被摧毁的石像？可是，听说那只是一个药师的石像而已……

算了，好难想东西，脑袋重得不得了——虽然不时有一丝丝奇怪的调子飘进耳朵，刺激着昏昏欲睡的脑细胞，但是不知道为什么，那像是在弹棉花似的声响让人觉得很不舒服，有种想要跳起来揍扁演奏者的冲动。

嘎……

黄速龙又在叫了，可是这次的叫声却无比凄厉，那是临死的哀号。

朦朦胧胧之中，我看到面前那头被我所伤的黄速龙的颈上，不知何时已插着一只黑得发亮的鹫羽箭，造成了致命伤。随即，身后传来了某种鳞甲被切割成丝的可怕声响，夹带着黄速龙王特有的雄浑却沙哑的嗓音。有某种重物轰然倒下。

然后，让我觉得浑身舒坦的是一阵急促的脚步声，属于人类的急促的脚步声。似乎有三个人在我身边围拢了，一双手架住了我的腰，将我扛了起来。

“那位老英雄最大的失败，就是和自己的儿子留同一个发型……”

“呵，还是不要抱怨为好。我们是来完成老英雄的嘱托的，而且总算没有迟到——和他的儿子一同守护这个村子，就是这次的任务啊。对吧？大少爷。”

“哼。”

“他说什么？”

“没有异议……吧？大概……”

“会成为伙伴吗？”

“不要问这种毫无建设性的问题。正因为有了同伴，我们猎人才能在这个残酷的时代生存下来，不管价值取向的正确与否，所有的猎人，都是伙伴啊！互相扶持，就像家人一样，难道不是吗？”

——所有的猎人，都是伙伴啊！

不是吗？

最后说话的，是那个女孩子的声音，久久地回荡在耳畔，犹如天外之音般缠绕着，挥之不去，随着渐渐远去的意识，沉淀在内心

特殊任务

投稿任务

黑龙一家讨伐计划

任务等级：★★★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：COS教官的翔武

委托内容：黑龙一家是最终的敌人，一击必杀的攻击力令很多猎人丧命于此，更让很多新手猎人望而生畏。对于这种影响世界和谐的怪物应该全力消灭掉。但是我们需要更多策略方法来对付它们，因此我们需要集合众多猎人的力量和智慧。提供者会给与酬金奖励。

成功条件：将黑龙、红黑龙、祖龙的打法投予本刊。

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：之前的狩猎心得和配装心得仍可继续投稿。

陈潇	淮南的各位猎人，只要你是LOLI控、御姐控、女仆控就来找我吧。（翔武：这还是猎人吗-_-）
读者资料	男，16岁，安徽淮南三中



的最深处。

『所以，是伙伴吧？』

被围困在野猪群当中，她向我伸出了手。

她是当初救我的三个人当中的唯一一个女性剑士，使得一手漂亮的双剑，那敏捷的身法足以让每一只猴子望尘莫及，那精湛的技艺足以让每一台自动削皮机与碎纸机自叹不如，那婉转的嗓音足以让每一个女高音吼叫家自惭形秽——手中的双剑宛如世界上最精密的机器，一碰到敌人的肉体，就会像削苹果一样轻松地削掉对方一层皮，暴露在外的血肉灼痛难忍的时候,她又会将对方那光溜溜的身体切成粉末。这一点，我已经在他们几个救我的那时，从黄速龙王发出的惨绝人寰的尖叫声中见识到了。

这个时候，耳畔又传来了那形同便秘的吉他声，那个自称是摇滚乐手的家伙又擅自沉醉在那一点也不优美的音乐中了，半吊子的音符总是让人觉得分外刺耳，不过即使如此，他那五音不全的乐曲却出乎意料地管用，每当我们体力几乎消耗殆尽的时候，他总是在一旁弹奏起那把巨大的电吉他来，而只要那琴弦一拨动，我们就似乎充满了用不完的力量——是这样的，不过我想那力量的来源除了曲子，也跟迫不及待想要揍扁这个将音乐糟蹋成如此地步的家伙的欲望有关吧。

我笑着向野蛮女伸出了手。周围传来大象迁徙般的野猪前蹄跑地声，比起大雪崩还要震慑人心，原因是它们犹如弩炮炮口一样对准了我们，并且蓄势待发的一对大牙，不，少说也有十对吧？这可真是让人心里发毛的数量，已经被顶了不下十次屁股的我，才不想再次变成它们的皮球呢！

两只手紧紧握在一起，而我正要站起来的瞬间，一只乌黑的箭矢惊险地擦过了我的鼻梁。让我吓出一身冷汗的同时，精准地扎中了就近一头野猪的眼睛。

“唔哇哇！你就不能小心一点吗！？”

“哼，我对准度非常有自信。”这的确像是那个贵公子的解释，听说他是皇都一个显赫贵族的大少爷，为了实现自己的理想——成为最强的弓箭猎手而放弃荣华富贵开始旅行，他的脑子简直就是为了计算箭只的射程与角度而生的。现在他正高高坐在岩石上面，宛入无人之境，底下的野猪只能对他吹胡子瞪眼，完全奈他不何，而他则悠哉地搭弓上箭，一次次地让野猪群爆发出惨烈的嚎叫，“有时间对同伴产生异议，倒不如注意一下自己的处境吧。小心被撞烂屁股喔，你这爆炸头。

“喂，不要那样叫我！”

不过……同伴吗？我以为永远也不会听到有人用那样的词来叫我，以为我将会孤单一人战斗到生命的尽头——可是孤独的猎人，注定是无法生存下来的吧？所以，我需要同伴。共同进退，无可替代的同伴们！

「你老爸我可是英雄啊，所以，我的儿子一定也会是英雄——英雄就是这样伟大的存在，因为他会为了保护伙伴而将自己的背影留给他人，而他的伙伴同样也会为了保护他而浴血奋战，不论艰难险阻，一直陪在他的身边，将那光芒渡向希望的彼岸——伙伴为英雄铺起前路，是伙伴造就了英雄，孤独的英雄，是不存在的！」

是吗……我知道了！

“听好



黄乃新	IDSL被没收了，看来是逃不回来了，总感觉少了点什么，灰蒙蒙的。
读者资料	男，18岁，福建省莆田市莆田第五中学

了，我可是……将会成为英雄的人啊！”

大喊出这句话，我对着野猪王挥出了太刀……

『所以，



是伙伴啊！』

什么时候起风了。

酷热得像铁匠火炉的沙漠很快就凉快了许多。前路却被风沙阻隔，飞扬着遮蔽了视线。

我眯起眼睛，仔细寻找着山洞的入口。是两个月前初遇的那个山洞。如果可以的话，在里面野餐庆祝一番倒不失为良策，不过现在还有更重要的事情。

——在消灭日益骚动的黄速龙的同时，调查古龙目击是否属实。

外头倒是和平时没什么异常。

不过当我们进入那个山洞时，却被眼前的景象惊得倒吸了一口凉气——地面横七竖八地躺了数目众多的黄速龙尸体，而看到我们披着一身尘土闯了进来，就龇牙咧嘴地迎接我们的残兵败将也显得极其狂躁，不停地嘶吼示威。

“是……同族相残吗？”

摇滚乐手不假思索地叫了出来。确实，在我们到来之前，能够进到这个地方的就只有黄速龙自己了，然而它们虽然生性残暴，但不会傻到残杀自己的同类来减少族群的势力，让猎人更有机会乘虚而入。

所以这点显然是不可能的——从那些尸体上的巨大抓痕和欢迎仪式的空前盛大就可以猜到了——那种直接将身体一撕两半的手法，只能是轰龙之类巨大龙种所为，而黄速龙的狂怒同时也不是毫无理由的。

然而我们没有时间多想，黄速龙就开始了疯狂的自卫——对它们来说，攻击就是最好的防御，所以不逃也不避，拼了命地潮水般冲我们的武器正面扑来。

一头接一头，似乎永无止境，砸开了首当其冲者的脑袋，又有浑身带伤的不屈不饶地扑了上来。洞穴里充斥了刺耳的咆哮声。

就连野蛮女也快吃不消了，当她俯低身子，将双剑砍在一头黄速龙的身上，发出与剑名相符的绚丽爆炸，并且一脚将已然成为尸体的黄速龙踢开的瞬间，另外一头黄速龙趁其不备，从身后扑了上去。下一秒，野蛮女之前站着的位置已经被那头黄速龙毫不客气地占领了，而她自己则被黄速龙咬飞出去，撞在岩石上。挣扎着爬起来的同时，不住地咳嗽着。

摇滚乐手将那平时几乎只用来弹奏小丑进场曲的电吉他当作巨锤抡了起来，不过也对，那本来就是用巨锤加以改良而来的武器，或者说乐器。所以，平时从没将它当作一把武器的摇滚乐手，今天也不得不发了疯似的让它作为武器大显神威了。用重量击打的狩猎笛不辱使命地一次次将黄速龙的脑袋砸开了花，然而，情况还是不容乐观，黄速龙的潮水战术让他渐感吃力，不用说，他那双与职业毫不相称的纤细手腕已经承受不住这一次次的攻击了，他大口大口地喘起气来，被逼到了墙角。

而另一个角落，那个浑身散发着华丽气息的弓手，虽然发挥出了平时三倍的力量，就连鼻音也比平时重了许多。但是纵然他的身法如何淋漓尽致，搭弓的速度也还是有限的，即使在我的眼中，他在同一瞬间射出的箭足有三支，但是增加了速度，却不得不相应地减弱力道，所以在三支箭扎中三头黄速龙，将它们逼退一小步之后，它们却又硬顶着浑身仅仅刺入皮肉，未能直穿心脏的箭只，再度生龙活虎地围了上去。贵公子无法降低速度来达到力道的平衡，因为此刻一旦放慢步调，就会马上被黄速龙抓到千载难逢的机会。

哎呀，真是的，这些家伙，难道不觉得自己在干一件蠢事？于是我将太刀插在了地上，深吸



了一口气，大喊道：

“孤军奋战不是猎人该有的行为吧！即使一个人的力量有多么微小，结合大家的力量，也会变得无比强大！伙伴，就应该站在同一阵线，共同面对敌人的不是吗？”

老爸，你教给我的话语，我终于也会背了呢，不，或许，这是发自肺腑的也说不定——因为，他们都是我的伙伴啊！

啪！

后脑勺毫无防备地接受了几乎让我眼冒金星的一击。

“还用你说吗？”

回过头，野蛮女正站在我身后，微笑着耸了耸肩。

“猎人，为什么能够在这个弱肉强食的世界生存下来呢？”

刚刚明明快要被挤进墙角围殴的摇滚乐手，不知什么时候钻了出来，并双臂环抱在胸前，一脸的灿烂。

“因为蚂蚁总是喜欢挤成一团。”

贵公子也站在了那里，一边射倒一头黄速龙，一边觉得自己的回答很有意思地扬起了嘴角。

——而那里，是我们共同的阵线。被称为“伙伴”与“信赖”所筑成的堡垒！

这不是一个人的战斗！是的，只要觉得伙伴就在身边，就会觉得浑身充满了无穷力量，酣畅淋漓地击退来犯，然后回到共同的阵线上，回到伙伴的身边。只要这样，就好像永远也不会输，永远也不会倒下了。当年的英雄，在最后一战时，是不是也有相同的想法呢？不过对于现在的我来说，一切正将开始，我会和这些伙伴们，一起展开犹如英雄那样的旅途——因为，这就是羁绊！

最后一头黄速龙倒下了，我将太刀徐徐地从它的身上拔出，然后背回了背上，此时沉浸在胜利中的我，还不知道自己这个习惯性的动作，在下一秒成功地抵消了足以取我性命的爆焰的大部分冲击。

思绪回到了现在，我仍然躺在地上，突然降临的炎王龙连让我看一眼它的英姿的机会也没给，就用爆焰将我轰倒在地，不过好在背在背上的太刀抵挡了冲击，我才不至于一命呜呼。

身体很重，连一根汗毛也无法抬起来。遭遇可怕的古龙，不应该会吓得汗毛倒竖的吗？可是我却感觉自己的爆炸头完全没有塌方之后二度冲冠的迹象。因为我看得到伙伴吧？因为我听得到伙伴的声音吧？

他们的声音犹如一泓清泉回荡在耳畔，又如世上最贵的治疗药水，不断地激活着我身上的每一个细胞，我感觉力量飞快地回到全身。和着那不成气候的电吉他声，我感觉到了每个人所给予的信赖。

这就是伙伴的力量。对吧？老爸……

于是，我撑起了身体，对着我的伙伴投以感激的目光。然后，我缓缓地回头，身后那巨大的黑影，正发出深沉的低哞，静静地等着我。不，是等着我们！

——来吧！

挑起微笑，我顺了顺蓬松的爆炸头。

（谨以此文纪念那些和我一同奋战过的同伴的英魂……啊——哈哈！开玩笑的啦……其实更像消失了的人是我吧，因为装了路由器，都不能上kai了，而且我那路由又与众不同没人会设置……怎么我的东西老是跟别人大相径庭啊！？嗯嗯，纪念一下那逝去的联机岁月吧，有机会一定要再次和那些虽然不认识，但却很和蔼的玩友们一起驰骋猎人世界！）

（全文完）

文/苍月零星



吴阳	为什么你们偏选我写的所有回函里最烂的一句登了边角栏。（翔武：下次最好自己加个满意度，方便我们参考）
读者资料	男，22岁，辽宁省阜新市中华路47号

村长弩手入门平民杀法

我自己也是新人，现在总算村长任务全过了（除了狮子）是个死脑筋，一把轻弩用到底，觉得有点心得可以给新人，基本都是自己摸索出来的，以下虽然只是村长任务，但一路走来的确也会比较有头疼的时候，所谓的平民杀法不过是可以顺利地杀过去，需要回复和道具辅助，并不是什么华丽的无伤，所以有很多不成熟的地方望谅解。

雄火龙雌火龙

村长任务中，就笔者经验，出来拿好东西，直接跑到3区到10区的入口附近，放落穴大炸弹，有条件的换扩散，装弹，跳舞，等小雄。它飞下来，有经验的话，直接会掉到落穴中，扩散打完，换贯通随便打点，它出来也差不多了，两个支给用闪光，扔完攻击完（有条件的用扩散），基本是死了。没死的再扔几个自己的闪光，这个杀法没什么技巧，很简单。接着去4区高台等小雌，它没来可以先上高台杀蚊子，一般杀个6、7只就会来了。高台战术，贯通的效果不明显，建议通常或扩散（不要在太边缘，单发火球会命中）。如果没杀死，去5区小高台等它，那里的贯通效果不错，配合扩散。但单发火球会攻击或者有暴风影响，请注意。

轰龙

动作快破绽小攻击高，真正的新人杀手，在没熟悉其行为前介绍个平民杀法，需要自行回复。第一次杀它是出现在8区，看好动画回6区上高台，它一会会来，贯通攻击效果不错。不过高台比较浅，它的吼叫比较近的话会有攻击判定，之后会回到8区，跟进去，放个麻穴，不要太走进去……走进5步放下陷阱，进去点引诱它过来，中了后放炸弹，攻击。之后两条路，一：出去回6区，调合陷阱和炸弹，等3分钟再进去，有自动标示或者染色后的话，看见他移动到8区一半的时候，进去重复前面的战术。二：8区里面走，等他回头，侧面的时候就可以扔闪光了。否则会来不及。之后攻击后往

可以漫漫攻击，但不要贪枪，时间差不多了，就停下来等它回复后继续闪光。如此反复。之后它会继续回到6区，继续高台战术。基本它差不多了就会回3区睡觉，炸弹战术后，上枯木继续高台战术。基本25分钟一场。不过在习惯它的攻击方式后，还是可以找到破绽的。

麒麟

网上有说的8区霰弹杀法……不过我完全没有遇到它在8区过，它一直6区7区游走……6区的高台有一定危险，所以我是没什么比较好的杀法，直接扩2硬杀，它的HP不多是弱点……比较保险的是上6区高台游走加重火力，但比较另类的可以在高台边缘放爆弹G，再火力压制，比较快但也比较危险。

钢龙

如论坛前辈说的，万恶的风墙，一场下来就是闪光战术加毒弹战术，但毒弹的反动很大，推荐支给用小毒刀，中毒后就没了风墙，一旦飞起来就要用闪光或者改变场景再进来，总之在空中的它很强劲，在地上的攻击方式比较容易躲。建议在密林杀之，因为在雪山还会被结冰，真的很烦。

炎妃

相对于前三种古龙，炎妃算是比较好了，两个场景：火山或塔。火山7区，炎妃是会去的，用高台是可以给它很高的伤害，其他时候用闪光战术会比较保险。危险的是炎妃的龙车，是有一定弧度的，一定要看清再移动，否则你一定会觉得炎妃很聪明……它怎么知道我要往哪走，其实就是因为它是有弧度的。在塔的战斗比较困难，但也是训练你观察它攻击方式的时候。

炎王

两个场景，火山和沙漠。火山是噩梦，沙漠是天堂。火山的时候技术不好的话请同闪光和火力顶住25分钟吧。推荐沙漠杀之，很简单很简单，沙漠战斗只要等待就可以了，沙漠6区，从营地跳井进入，在高台等着不用下去，期间上个厕所看看杂志咬咬手指，等他从天上飞下了，攻击就可以了，攻击方式随意，什么？它走了？没事，继续等待，它一会会再来，理论上来说25分钟战斗会来个三次。完全无伤。

自己的一点村长任务心得，给新手一点帮助，以上方法谈不上华丽，但可以比较实用的过BOSS。

文/周集成

谢忠鹏	祝PG在奥运年过傲运年！在08年一定会得到更多掌机迷拥护，我们一同努力。
读者资料	男，17岁，河北省保定市天鹅中路美术中学

勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM

Vol.13

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

文责/三问书屋

《勇者斗恶龙 怪兽篇》在GB上推出两部之后，由于其独特的系统和世界观受到众多玩家的欢迎。在2代发售的时候，GB的后续机种GBA就已经发售了，随着这台主机市场的成熟化，GBA版DQM的推出已经成为板上钉钉的事情。2003年3月29日，经过长时间的宣传工作,该系列的第3作《旅团之心》终于正式登场。这也是以Enix名义发售的最后一部DQ作品,在该作发售之后仅仅3天,Enix就与Square正式合并了。从Square Enix发展的历史上说,这一作有着特殊的时间意义。





两社合并之前ENIX的最后绝唱！

《旅团之心》虽然继承了DQM系列的标题，但是游戏已经和前面两作没有什么关系了。这一代的主角是《勇者斗恶龙7 伊甸的战士们》中的基法王子，当然了，和6代的特瑞一样，他在DQM中登场的时候也是在幼年时代，可以说这一部DQM算是一部结合了以前DQ系列要素的外传性质的作品。说它是正统DQ的“外传”一点也不夸张，因为故事发生的地点“传说的大陆”其实就是《勇者斗恶龙2 恶灵之众神》的世界，而时代设定则是2代的故事结束数百年之后。传说中继承罗特血统的两位王子和变成狗又变回人的公主打倒大魔王与破坏神后建立的秩序维持了几个世纪，但是不知道由于什么原因，除了萨玛尔多利亚（路痴王子所在国家）之外，其他地方的王国都已经崩溃了，世界被一群怪物占据。基法来到这个世界之后，受到魔神王的启示，开始寻找“罗特的宝珠”。就这样，DQ7的人物在罗特系列的世界里继续新的故事，这部打着DQM旗号的DQ外传也拉开了序幕。



游戏的复古风格十分浓厚。从游戏一开始的标题画面,玩家听到的就是罗特三部曲的开头音乐(DQ进行曲)。游戏开始之后基法所在的王宫里的音乐也是DQ2中的，许多玩家听到之后都很有怀旧的感觉。但是当游戏正式开始之后,大家才发现这个游戏既不是DQM也不是正统DQ。主角是和“旅团”一起出发的，一开始只有一架马车，每架马车上只有一个怪物负责战斗，在车上另有3—4人负责辅助攻击或援护。在游戏里主角可以拥有3架马车，最多可以派出3个怪物和12个辅助人员。辅助人员几乎囊括了DQ中所有的职业，还有新追加的“地图士”、“占卜师”等等。但是这些人不出面战斗，每回合每个马车上最多有一人出手援助。

游戏的另外一个新要素就是"食料"系统。顾名思义，旅团在赶路的时候是需要一定的食粮补充的，这也是很符合常理的设定。车上的人越多消耗食粮就越多，在平地上移动与爬山、过沼泽等地形消耗的食粮也不一样。如果在半路上食粮耗尽，怪物的体力就会像中毒一样减少。食粮补充可以通过使用回复道具，或者在商人的营帐中补充。随着冒险的深入，食粮的上限也在增加，旅团的移动范围也随之扩大。为了方便休整，游戏里专门设置了"扎营"的地方。设立营地之后可以回复、存档，队伍里有特殊职业的同伴的话，还会出现一些特殊的场所，如商店、赌场、酒吧等等。



这一座的怪物配合采用的系统是"心"的合成。在游戏里不能直接捕获敌人，而是在打败敌人之后获得它们的"心"，然后把这些"心"注入自己手头拥有的怪物体内，这就是"转身系统"。"转身系统"可以使新的怪物有选择地继承前两个怪物的各种属性、能力、特技等等，然后派生出新的怪物。

游戏的冒险地图也不是随机生成的了。由于游戏就是发生在DQ2的世界，所以地图上的城市和村庄都是固定的。但是每个城镇和村子在进去之后都不是DQ里传统的那种村镇，玩家只能看到一张背景图，然后选择要去哪里(这难道是跟火纹学的?)。迷宫也是固定的，在那里面冒险也会消耗食粮，但是消耗速度比大地图上要慢。

《旅团之心》对DQM这个游戏的改动实在是太大了，令人感到不理解的地方很多。比方说随机迷宫的取消和不能捕获怪物就是非常失败的两个更改，原先DQM给玩家们带来的乐趣荡然无存。游戏初始时候因为一点食粮而束手束脚哪儿都不敢去了，在只有一架马车的时候，你只能一个一个地打怪，钱和经验值都来得比蜗牛还慢，偏偏食粮消耗得还那么快，拼死拼活打半天怪物换来的钱买粮食都不够，更别提那些空坐在马车上耗费粮食的"辅助人员"，整个一群光吃不干的废人。游戏里战斗主要靠怪物，但是作为同伴的这些人类的能力并不比怪物差，却在战斗的时候从来不出来，只在怪物背后帮个忙而已(有时候还帮倒忙)。一旦怪物全部阵亡就GAME OVER，车上的人却都在那里眼巴巴地看着，你说我花费粮食养着你们干什么?而且职业限制也很过分，队伍里没地图士就无法查看地图，没僧侣的话怪物随时得靠药草盯着，按说一辆车上最多可以放4个人，可是这些人偏偏有体重的设定，组合起来之后不能超过马车的负载，否则无法移动。像战士、武术家这些人往车上一坐，差不多就只能承载3个人了。这些设计给玩家的束缚太多，也使游戏的乐趣大为减少。

在很多人眼里《旅团之心》是很失败的一部作品。也许Enix方面想在游戏系统上进行一些创新，但是当游戏出来的时候，玩家们看到更多的却是种种不成功的尝试。DQM经过两代的发展，其游戏系统和世界观已经成为一个独立的体系，而Enix非要将其做成一个由两个正统DQ拼合在一起构成的外传性质的作品，这本身就是很没追求的想法。作为Enix以独立会社名义发行的最后一部游戏，这个GBA上的DQM的确不能让大部分人满意。还好这样的尝试只有一次，在后来Square Enix制作的DQ里，再也没有出现过这样的游戏。在过了3年之后，《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker》终于为系列夺回了名誉。

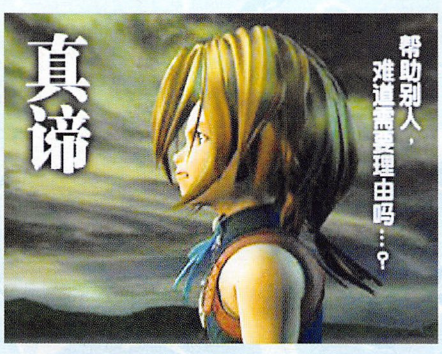


FF双周刊

2008年1月5日晚，国内无数玩家守在电脑前翘首以待——不久后的9时正，FFⅨ汉化版补丁由天幻网正式发布！

《最终幻想Ⅸ》（Final Fantasy Ⅸ）是SQUARE公司著名RPG《最终幻想》系列的第9部作品，日版于2000年7月7日发售。该作以“回归”为主题，在剧情、人物塑造和音乐等各方面都保持了FF系列一贯的高水准，受到了玩家们的欢迎和喜爱，并且包揽了第5届日本CESA GAME AWARDS大赏中优秀奖、图像奖和声音奖3个部门的殊荣。

FFⅨ从企划初始阶段就将游戏定位为“回归原点”的形态，除了角色比例回到Ⅶ代以前的大小，以及作为维系世界基础的水晶这一概念复活以外，对杂志报道也带来了巨大影响。在画面方面，本作被认为是充分利用了PS主机的性能到极限，是至此之前画面表现最好的一部作品；而植松伸夫先生所创作的背景音乐破天荒地达到了137首，也是系列中数量最多的一作。此外，应该是由于呼应“回归原点”这一主题的关系，过去历代里曾经登场的角色、地名、音乐也有一小部分在本作出现，比如说FFⅦ著名的朱农港阅兵式曲调，就在FFⅨ当中客串了一回剧场艇上音乐家们演奏的欢迎曲。



FFⅨ的世界舞台被称为“盖亚”，主要由四块大陆所构成，除了生活着人类以外，还有多种多样的其他种族和生物。在这个世界里，所有种族都拥有共通的语言，不同的种族之间也经常混居住在一起。而另一个世界“泰拉”仅有一些关键的入口部分存在于盖亚之上，以作为连结两个世界的通道。

游戏初期的雾之大陆，是四块大陆中人文最为发达的一片场所。在这块大陆的历史上，曾经有着一个统一的国家，但是后来灭亡，分裂成三个国家。游戏中期确认存在的外侧大陆位于雾之大陆的北侧，大陆上的西边有一棵伸向天际的大树——“夏娃之树”。相较于雾之大陆的人文汇集，外侧大陆多为不适合人类居住的山地、荒地以及沙漠，只有零星的几个小村落散居其中。而在雾之大陆的西边还有一块被遗忘的大陆，绝大部分是杳无人迹的荒地，但是在其西南方的岛屿群上有一座被称为达格雷欧的世界上最大的图书馆。随着剧情的层层推进，能够得知在这片失落大陆上的建筑物绝大







部分都跟异世界泰拉有所关联。最后的一块大陆是常年被冰雪所覆盖的封闭大陆，位置在雾之大陆的西北方。据说在封闭大陆的西南部有着可以眺望到异世界泰拉入口的光辉之岛，被称为埃斯特·加扎的圣地，而位于其地下的格尔格火山，也相传有一条可以通往异世界泰拉的神秘道路。

在这些原创的世界观设定下，之前FF历代的传统风格又戏剧性地复活了。角色的职业分工明确，同时可以控制4人的队伍，还有遇敌时战斗音乐的前奏，都是在任天堂那个年代传承下来的产物，让系列的忠实拥趸感动不已。对比从VI代开始凸显略带沉重感的主题，FF IX大胆地采用了暖色调手法，在登场的8位主要角色里面，其中有6名同伴都不是普通的人类，全力营造出本作独有的“幻想”气氛。而在游戏系统方面，取消了前几作饱受诟病的“bug技能”，平衡性可以说是历代里最值得称道的一作，重要的故事当中也穿插了节奏适中的剧情战斗，煽情戏和成就感得到了显著的增强。此外迷你游戏的种类也非常充实，衍生的支线情节几乎全部围绕着主线剧情来展开，耐玩度十足。

在看起来稍显低龄化的角色形象背后，FF IX尝试以不同性格人物之间的不同经历，探讨人活着的意义所在，主题曲《生命的旋律》更是给玩家留下了深刻的印象令人陶醉。相比前作FF VIII在日本国内售出370万套销量的惊人数字，FF IX的本土销量虽然只有285万套，但是在欧美市场却不出预料缔造了可喜的佳绩，让FF系列更加持久地扬名海外。曾经有一段时间更是风传SQUARE公司将会在PS2平台上重新制作VII、VIII、IX三部作品的合集，后来则被证实是出自某位国外爱好者的主观臆测。

本次汉化作为FF IX汉化史上第四次的冲击，将日版FF IX除部分地名图片以外的所有近60万日文全部汉化，从2005年8月起，60多人历经3轮校对，4轮润色，4轮测试，历时29个月，汉化工作终于宣告完成。

谨以此汉化版献给曾经爱过这个世界的人们，曾经和这个世界的同伴们一同度过时光的人们，奉献给重逢的此时此刻。

主题歌

生命的旋律（Melodies Of Life）

演唱：白鸟英美子

作曲：植松伸夫

漫无目的地徘徊
毫无头绪的寻找
治愈我心中伤痕的那首歌
是你给我最美好的回忆

没有约定
没有交流与决定
拥抱着你，确信那每一天不会再来
记忆中挥舞着双手的你，能呼唤我的名字吗？

涌出的晶莹泪滴变成了勇气
生命不息，穿过长夜到达没有疑惑的明天

飞向天空
在那遥不可及的地方，将那多少的回忆，
不能实现的愿望，梦想，统统忘掉
与你的邂逅是偶然吗？
分别的时候请一定要回来
即使我背负消失的命运，只要你活着便已足够
生命不息，永远地，在那力量下，无论到哪里

即使我死了，只要你活着便已足够
生命不息，永远地，在那力量下，到达任何地方





高达黑历史

文/月莺

新的一年来了，大家新年好！2008年终于到来了，月莺相信今年将是非常活跃的一年。祝大家在新的一年里什么都顺利。各位读者看到这期时候应该差不多春节了，再祝大家春节里拿红包都很涨，然后都买到喜欢的主机。

黑历史的机库

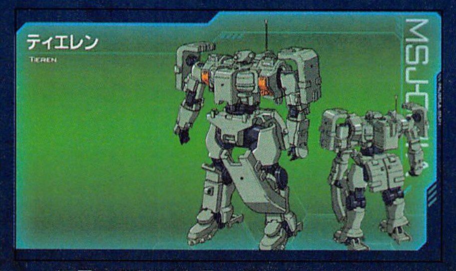
东方红，太阳升 咱们的MS叫“铁人”

请用您熟悉的那首旋律把标题唱一遍（笑）。

在《机动战士高达00》的世界观中，人类革新联盟是由原先的中国、俄罗斯、印度组合成的大国联盟。而根据一部分线索，可以推断出人类革新联盟之中国家机构是以中国为主，首脑是“主席”，至少在政治上是由中国系统来把持。而军事上，则是以印度地区为基础，俄罗斯则是军事主力。其中目前人类革新联盟最有名的就是赛尔肯·米斯尔诺夫中校。

而人类革新联盟作为一个大国，也有着几种MS作为主力，这就是我们要介绍的量产型MS——MSJ-06II-A ティエレン地上型。看到了编号，熟悉高达历史的读者一定和NT一样灵光一闪，这个编号十分近似扎古II编号“MS-06”，这些证据都表明这个大家伙铁定就是量产典型。而“ティエレン”别看一堆假名，其实念成中文就是“铁人”，真是通俗易懂的称呼啊。

MSJ-06II-A 铁人地上型是最基础的铁人，铁人地上型的特点也十分明显，就是重火力和重装甲，可以说就是一种2足步行的重型坦克的样子。和地球上其他大国比起来，铁人的款式已经相当陈旧，特别是那超越了120吨的重量导致机动性极为低下，机动性方面上完全不能和国联、AEU的主力MS相比，他们的MS几乎都具备了飞行功能，就连动画中出现的地上用MS都是可以飞行的，这是一个世代的差距。



但是一项缺陷也是一项优点，因为构造简单，装甲兼顾，加上可以搭载很多武器，在防御力和火力上十分值得信赖，所以一直守护了自己主力量产机的地位。铁人还有一个优势就是泛用性能很高，针对不同环境就能派生出适应该环境使用的型号。宇宙型号是E型，高机动型号是C型。

和其他国家的MS不同，铁人的驾驶舱内没有显示屏，而是采用一种头盔来对驾驶员传输信息，而且驾驶舱也非常狭窄，给人感觉就是坦克的驾驶舱。

武器方面，远程武器铁人多装备机关枪和滑堂炮。而近战情况铁人使用的是一种叫做“炭素刀”的标准配备武器。

在动画中这种基础量产MS一直都是炮灰，被高达的高性能蹂躏得无法翻身。唯一一次比较有威胁的反抗就是赛尔肯·米斯尔诺夫中校驾驶的C型——高机动铁人。这种型号的铁人装备了机翼，是可以飞行的高机动型号。但是实际上因为机身太重，所以机动性还是很低，并不适合空战，飞行的目的恐怕只是更便利地到达战场，然后还是以地面战为主。在手臂力量有出色表现，差点捏爆了刹那驾驶的能天使高达的脑袋。

王志祥	希望汉化的游戏能越出越多，越出越好。
读者资料	男，16，内蒙古包头市昆区黄河小区

机体资料	
机体番号	MSJ-06II-A
机体代号	铁人地上型
出现作品	机动战士高达00
机体类型	量产型重装MS
制造商	人类革新联盟
所属	人类革新联盟
机师	赛尔肯·米斯尔诺夫等

技术参数	
全高	18.1米
本体重量	121.3吨

装备及设计特征	
武装	200mm×25口径滑堂炮
	30mm机关枪
	碳素刀
机动性	★
装甲	★★★
白刃	★
射击	★★
性价比	★★★★★

机体资料	
机体番号	MSJ-06II-C
机体代号	铁人高机动型
出现作品	机动战士高达00
机体类型	量产型高机动MS
制造商	人类革新联盟
所属	人类革新联盟
机师	赛尔肯·米斯尔诺夫等

技术参数	
全高	18.3米
本体重量	101.1吨

装备及设计特征	
武装	200mm×25口径滑堂炮
	30mm机关枪
	碳素刀
机动性	★★
装甲	★★★
白刃	★
射击	★★
性价比	★★★★★

黑历史的真相

月莺和翔武的《高达00》——杂谈会之四

月莺： 这次我和翔武来谈谈《高达00》中出现的4个高达驾驶员，主要说说他们的驾驶技术。这4个人的水平翔武给个综合的看法。

翔武： 伪娘能和高达互动，他的驾驶水平我觉得应该是最高的，毕竟伏笔也不少。哈雷路亚能爆里人格，里人格的驾驶能力应该也是很强的。大哥的狙击水平没得说，应该算第三。刹那嘛，小孩一个，纯属靠高达能力强。

月莺： 但是和高达互动可能无法代表驾驶水平吧?在我看来伪娘还是比较低的。比如在被迫跳脱衣舞时候可没使出什么技术，就是靠性能。

月莺： 伪娘的失态是后面，比较早前刹那曾经被很多地球ACE整得很失态。第一次就是人革联





的赛尔肯?米斯尔诺夫中校驾驶的超弱的高机动铁人这种残破MS，之后是中东的佣兵，这几次战斗都是表现出对方的能力，刹那的表现就是高达性能范围内，说刹那是最弱的绝对不错。

翔武： 不过刹那这家伙肯定会有成长的，一般主角机师开始都弱，除了像希罗这种。

月莺： 也是。然后就是哈雷路亚，他如果不爆发第二人格，那么绝对不是超兵——索玛少尉的对手。即使爆发了以后，索玛也是输在MS性能上。可是在最新一话里面坚守最后阵地的洛克恩也终于遇到了国联的ACE，并不讨好呢，不过他作为大哥至少应对得比较有技术含量。

翔武： 不过我觉得伪娘以后可能会作为敌人出现，实力应该也不会弱的。

月莺： 大胆的预测，那时候伪娘估计会变身吧?现在就如同穿着盔甲的德天使高达一样隐藏实力? 都有可能。但是结论就是如果现在他们4人和敌人都开着相同性能的MS的话，结果观众们心中有数。

文：正树

机战天空

机战天空栏目再开，这几期开始先给大家介绍《魔装机神》这部作品的一些设定。

魔装机神的世界(五)

◆地上与拉·基亚斯的接点

我们曾经在介绍“拉·基亚斯世界”时谈到，地上与拉·基亚斯在西藏存在着接点。但是，地上与拉·基亚斯间的接点除了西藏以外还有其他的接点。

在被俗称为“魔鬼三角”的百慕大三角海域就是这些少数的接点之一。自古以来，就发生过许多次海难事故的这片海域，被一名叫做威森特·伽迪斯的美国新闻记者取名为“死亡三角海域”，在1974年，因为查尔斯·伯利茨而被鼓噪于世。

类似于此的飞机、船舶等不明原因事故的多发海域，其实在其它地方也有少数存在。现在已知的主要都在北纬30°～40°的纬度，约在72°的角度上约有5个地点。

加利福尼亚附近海面，西经140°附近；

小笠原附近海面，东经150°附近；

西藏上空，东经80°附近；

阿尔及利亚上空，东经10°附近；

以及前述的百慕大海域，这些加起来一共是5个地点。特别是小笠原附近海域，作为“日本的魔鬼三角海域”也曾鼓噪一时。另外，在南半球的同经、纬度，赤道相对称的空域，虽然比较稀少，但也有报告过同样的现象。

在这些空域中发生的事故有着这样的共同点，事故当天的气候良好，难以考虑到与风暴等天灾气候相遇，以及遭遇事故的船舶或飞机，不用说乘员了，就连残骸也有很多无法发现。另外，从不少的事故当时的通信记录来看，罗盘仪异常等的地磁气混乱、无线的屏蔽、发生雾



状的物体、失去水平线等也是共同的现象。这些不定期发生的通过拉·基亚斯和地上的接点而起的事故中，部分失踪的船舶与飞机也有一些被证实漂移至拉·基亚斯内。

另外，在西藏地区的地底王国传说，也就是被称为“香巴拉”或“阿加鲁他”传说，这也与拉·基亚斯的联系有着一定的关系。顺便，“香巴拉”或者“阿加鲁他”传说也就是我们熟知的“香格里拉”传说。

希特勒曾经为了自己执拗的追求，为了更加强化第三帝国的欧考特主义（注：“欧考特”意为超自然，此处指空想主义），必须无论如何需要所谓的阿加鲁他秘义，也就是在拉·基亚斯的魔法、炼金术。在西藏的腹地存在的与地上的接点是恒久的，在过去有过多次深层次的交流。留在历史上的阿育王（注：印度孔雀王朝君主，公元前268年～前232年在位）的“九贤者”结社也是从西藏介入到拉·基亚斯的一例。古代印度传说的圣王——阿育王在即位后不久，便征战于印度各地的各势力，直到完成统一印度。这是公元前260年左右的事情了。但是，在过度的战争的凄惨状，使得阿育王自己被自己的行为所恐怖，决定皈依佛教，开始了以德治国的政治方针。然后封印了人类的手多余的技术，秘密结社了以防御为目的的“九贤者”。这个创举在从通过西藏的拉·基亚斯思想中还存在的就已经明白了。至于为什么，因为拉·基亚斯的炼金学思想简直就是“九贤者”相同的。

不过也有失败的例子。

在5000年以前的过去，印度河流域的繁荣城市国家摩亨佐·达罗。在当地的方言叫做“楞伽”的这座城市，在有一天突然从历史上消失了。有着非常整齐的规划的街道，在当时更令人惊讶的是，连地下排水系统也十分完备的这座城市，随着拉·基亚斯的影响而兴，然后随着拉·基亚斯的影响而亡。这个灭亡是突然性的。要说在现代，战略级核兵器，有着这种拥有着数百万当量的核兵器。在古代印度的叙事诗《罗摩衍那》中这样描写着那时的样子。罗摩王与魔王罗伐　间的一场大决战，在一个名为“楞伽”的城市展开，使用着由“聚集天地所有之元素”制成的“放着如炎般的火而前进”的兵器，“那恐怖的光辉随着巨大的枪而放出时，30万的军队在瞬间而亡。”（注：此段原文出自《罗摩衍那·第六章·战争书》）现在在这个地区还散布着很多的一种名为“特尼态特（trinitite）”的玻璃状的物质。“特尼态特”是世界上最早进行原子爆炸实验的美国在新墨西哥州的特尼狄沙漠发现的，沙砾在核爆炸后受热熔化之后生成的固体物质。“特尼态特”的生成需要在短时间内受到几千度的高温照射，然后必须急速地被冷却。这种物质绝对不是自然能够产生的。存在着“特尼态特”的话，也就不外乎意味着这里受到过核攻击。这是曾经由于拉·基亚斯的干涉，而不自然发达文明的末路。

像这样在过去从拉·基亚斯到地上的干涉，只能一次次地隐藏在历史的影子下面。不过原本的拉·基亚斯的人民虽然知道地上的存在，但积极的介入的事情是极为少见的。这不仅意味着他们的精神的成熟，还意味着他们没有霸心，文明的停滞。

◆与地上的类似性

并非是有着很多的事例，在拉·基亚斯与地上同样出现同样的人物的偶然，也有着一次一次地确认其的存在性。举一个例子，“阿尔伯特·爱因斯坦”不仅是在地上，在拉·基亚斯也存在着。不过，他的事迹却不相同，地上世界他是那位作为相对论提出者而被全世界所熟知的著名的物理学家爱因斯坦，但是在拉·基亚斯中却是得到了仁德的魔术师名誉。由于样貌以及能力相似的例子很多，无法认为是由于某种力量的影响，只能说是除了推测是与超星界有关系以外，其他详细明白的情况仍然不清楚。

◆门的存在与其意义

拉·基亚斯自古以来，就通过在西藏的永久性“门”，查知到地上的存在，并且开始盛行研究不定期出现的地上的接点。

然后，成功开发了连接地上和拉·基亚斯的人工“门”。



POCKET STADIUM
口袋运动会

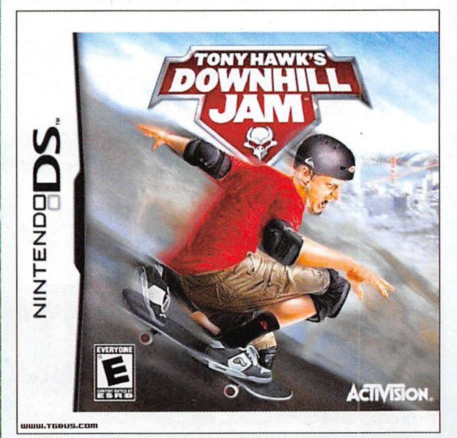
这个版块是为了让大家了解游戏中的体育世界而诞生的，喜欢运动的朋友请不要错过。

社会在进步，科技在发展，体育运动也是一样。以前受关注的项目都是比较大型的，比如赛跑或是球类运动，随着社会的进步越来越多的新种类体育运动开始走进人们的生活，比如滑板或是保龄球一类的。

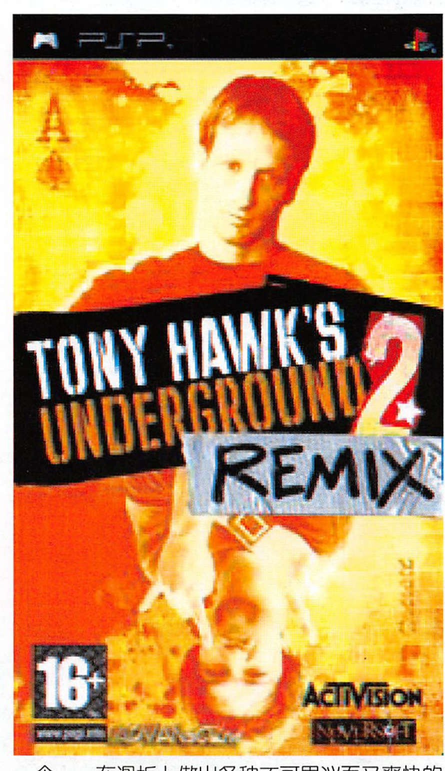
现在滑板受到越来越多年轻人喜爱，世界各地的比赛也是层出不穷，要知道，滑板可以称得上是陆上极限运动的鼻祖了，它是由冲浪进化而来。最早的滑板是由南加州海岸线旁居住的冲浪爱好者发明的。冲浪毕竟对天气等综合因素的要求较高，而滑板却可以随时随地进行，最早的滑板就是在一块50×50的木板上装上是个轮子，无论性能还是安全性都与现在的滑板无法相比。

随着科技的发展，越来越多的新技术和新材料运用到了滑板上，最后才出现了现代这种长条形两边翘的滑板。

也许你不知道托尼·霍克是谁，但是你一定听说过《托尼·霍克滑板》这个系列游戏。该系列在掌机上推出的游戏有NDS的《托尼·霍克



滑板下坡》、PSP的《托尼·霍克　地下滑板2》、PSP的《托尼·霍克 八强争霸》。在这些作品中玩家可以化身为“滑板界的乔丹”托尼·霍克，在全世界的每一个城市、每一块土地上踩着滑板到处疾驰。这些作品虽然场景、手感以及模式等内容各不相同，但游戏的主旨就是



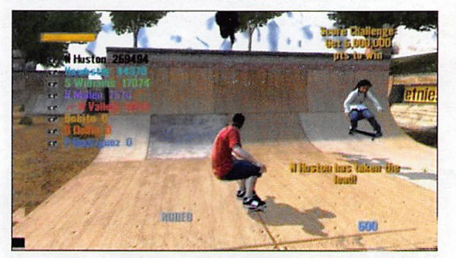
一个——在滑板上做出各种不可思议而又爽快的动作。不过还是PSP版更好一些，无论是画面还是手感都要超出NDS版。

笔者个人觉得《托尼·霍克 八强争霸》其中最为好玩的一款作品。在这一作中，单人模式得到了空前的强化，系列其他作品中单人模式的乏味性得到了很大的改变。玩家在一开始需要创



区威	快高考了，高三的朋友们也要加油哦。
读者资料	男，17岁，广西玉林容县高中

造一名属于自己的角色，虽然在游戏中的升级系统还是传统的“赢得比赛，获得点数升级”，但是隐藏要素非常多，无论是道具还是舞台，大大丰富了游戏的可玩性。此外本作的画面以及音乐都很不错，充满了“街头”的气息，年轻人那种狂放不羁的个性得到了很好的体现。



这款作品大大超越了系列以前的作品。由于托尼·霍克的名气，该系列一直都在欧美有着不错的销量。但也许就是这个原因，导致游戏的素质有所下降，人气也慢慢降低。所以制作小组决定将《八强争霸》的名字摒弃掉“托尼·霍克滑板”这个名头，也表现出了制作小组重塑该系列雄风的决心。

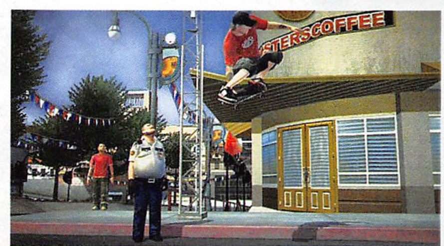
下面为大家介绍一下“滑板界的乔丹”——托尼·霍克。



托尼·霍克从6岁就开始练习滑板，每天至少练习6小时。在他14岁那年，第一次参加了职业比赛并获得了冠军，不过奖金只有区区150美元，但这对年少而又对滑板有着无限喜爱的霍克来说是一笔不小的财富。

上了高中之后，霍克虽然也是一名运动员，但是身体和那些传统项目的运动员（在美国校园第一火的橄榄球，第二就是棒球和篮球，只要你看过这些比赛就知道那些家伙有多壮）无法相比，经常受到欺负。所以滑板成了他唯一发泄的途径，不过这也算“因祸得福”，使得他的滑板技艺得到了突飞猛进的增长。

在1995年的一次表演赛上，霍克做出了从没有人做过的“900度”旋转(空中转体两周半)。在挑战过程中他连续11次失败，但是第12次终于完

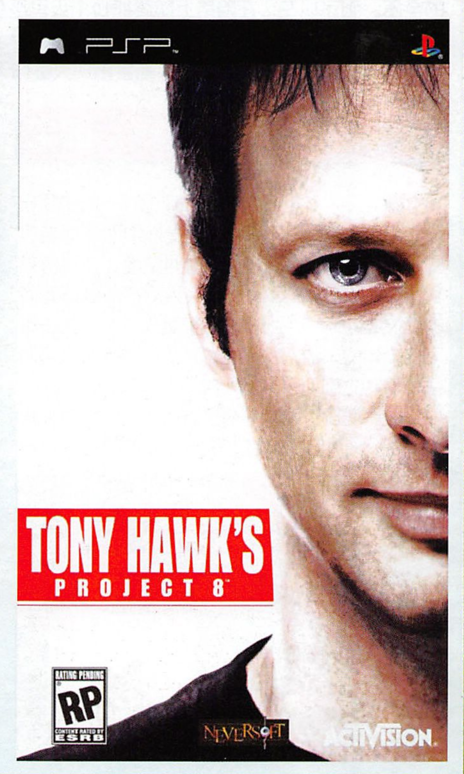


成了这个前无古人的超高难度动作，从此托尼·霍克成为了全球喜爱滑板人士的疯狂追捧。

在滑板界取得了空前的成就之后，托尼·霍克并没有自我满足，而是决心进一步挑战自我。于是他走进了商界，利用自己的才华和成就成为了一名成功的商人，甚至还登上了著名的《时代杂志》，成为了真正的“滑板界的乔丹”。

据传托尼·霍克的智商达到了144，也许这就是他除了是一名明星运动员之外，也是一个成功商人的原因。不管怎么说，滑板这项运动的影响力在一定程度上也是被托尼·霍克扩大的。

喜欢滑板的朋友们一定要多玩一玩《托尼霍克滑板》系列，从中可以学习到的技巧可不是一星半点的(可惜笔者在无数次马趴之后就放弃了)。



谢杰	可怜，新买的PG还没有两眼就被人借跑了。
读者资料	男，19岁，广西桂林工学院燕山校区



非宅勿入！
◆宅腐文化漫谈◆

自从2005年《电车男》流行一时之后，“电车男”就迅速窜红了，宅文化大概就是从那个时候开始在国内大范围流行起来的吧。《电车男》改编自一个真实的故事，来源于一个青年男子在2ch论坛上发的帖子，该帖子讲述了自己与“爱玛仕小姐”从认识到交往的历程，期间有很多热心网友为他出谋划策，于是他的经历成为人们津津乐道的话题。这位“电车男”就是很多人最早接触到的御宅组的典型代表，他经常流连于秋叶原，不厌其烦的看各种手办模型，这就是他业余生活的全部。到了现在，在网络上随便抓10个人里至少有8个人说自己是御宅族，那么究竟什么才是宅文化呢？你对宅文化的认识是不是存在偏差呢？虽然你也自称御宅族但是你到底是不是真正的御宅族呢？请继续看下去，文中可能会出现大量你无法理解的专业术语，所以非宅勿入！

宅男关键词解读之一：御宅

御宅二字本是日语中的人称词，一般也写作otaku，指代沉迷于某种兴趣爱好中而不可自拔的个人和群体，从狭义上专指对动漫、游戏等范畴，广义上说则是沉迷于社会大众一般难以理解的亚文化之中并且难以沟通交流的人。关于御宅这个词的来源，公认的说法是1982年版《超时空要塞》的第四话中林明美称呼一条辉为otaku。

虽然现在“宅”成为了流行语，哪怕单纯喜欢看热门日剧热门动漫的人也会告诉别人自己是宅男，实际上这种类型只能算是伪宅而已。关于otaku与一般的ACG爱好者或者狂热分子之间的区别，日本宅男之王otaking冈田斗司夫的说法是：otaku们并不只是因为“喜欢”而漫无目的地收集这部作品或相关领域的资讯，而是将所得到的资讯经过整理消化，将它吸收成为自己的知识，并具有分析能力。因此宅道的四个





朱健羽 毛主席的一句话能让中国人口暴涨，而某狸猫的一篇文只能让腐女人数增加。异形君，你还差得远呢～
读者资料 男，16岁，百万庄大街乙21楼1607，100037

基本准则是：收藏，整理，分享，创作。收藏指的是收集和系统分类ACG产品的行为，并且必须对特殊版本有特殊的执念；整理指的是资料的整理工作；分享指的是热衷于向周围的人分享收藏品或推广信息；创作指的是同人志、手办等ACG产品的创作。



打个比方来说，如果你花了不少时间看完《Bleach》漫画之后，很高兴地跑去跟人家炫耀说我终于把那什么什么看完了，结果人家问起来发现你只叫得出黑崎一护的名字，那么你只算看过这部作品的路人甲而已。如果你除了主角之外还知道井上织击石田雨龙茶渡泰虎四枫院夜一浦原喜助等人，你可以算作是一个普通读者。如果你能把护庭十三队的正副队长对号入座，知道他们的斩魄刀的名字以及始解万解的招式名字，恭喜你，你拥有成为宅人的潜质。而身为宅人，至少要知道一护的生日是什么时候乱菊的身高体重数据以及空鹤在第几话出现过，另外你还得知道双马尾知道大萌神知道里屋知道2ch，你必须看过EVA看过脑残星看过NHK看过现视研。所以宅不是你想当就能当上的，而是当你发现的时候你就已经是了，并且真正的otaku不会告诉你说他自己是otaku。

另外，在日本与国内对otaku的观念还是区别很大的，一般的日本人观念中是把生活里除了ACG还是ACG的过度狂热爱好者跟对某些特定事物的爱好极端偏执而且老把自己关在家里不与人接触画上等号的。所以说呢，如果你问某个日本朋友："你是不是otaku？"他可能会非常生气地走开，而如果你去问某个中国朋友："你是不是宅人？"他可能很高兴地说他是。网络上流传了一份根据关键词猜动漫作品的185题，就可以作为otaku的测试题，随便摘出其中比较简单的几道题来给大家看看吧，相信能猜出全部正确答案的人肯定很少。





3、SF，艺能界，三角关系，歌，宇宙战争
18、蝎子，蛇，老爷爷和很多葫芦
22、讨厌张毛的动物和女人的男人，手枪，武士刀，乌鸦
49、短信，光年，恋人
62、月亮，火星，水星，金星，土星，冥王星，海王星，地球，正义
99、神龙，战士，和平，三个愿望，天下第一武斗会
100、东京，樱花，龙，宿命
145、"你已经死了"
158、"金子一屋子 沙子一袋子"
178、四种动物，奇怪的马，印第安，赛拉炯
181、下肢瘫痪的少女，阿尔卑斯山，山羊和奶酪面包

宅男关键词解读之二：萌元素

萌元素的种类很多，不同的组合可以形成不同的算式，等号后面的结果就是萌。也就是说，萌是可以计算出来的，也许某个动漫作品中的女主角并没有经过计算也一样很萌，但是萌系







作品的萌常常是计算出来的结果，将萌元素集中出现于同一个角色上，用完美的计算造就完美的萌角色，才能吸引更多的观众。ACG作品都是围绕着萌元素，利用不同的搭配来创造出新鲜感，虽然萌系作品越来越多，萌元素却没有发展，一般只是分为以下几种而已：

身份：青梅竹马、女仆、老师、义妹、巫女、妖精、机器人、千金小姐

外表：猫耳、水手服、眼镜、贫乳、男装

性格：口不对心、害羞、天然呆、温柔

语言：无口、关西腔、口癖、毒舌

行为：每天早上叫主角起床、在校门口等放学一起回家、制作爱心便当、暴力

嗯，列了一大串萌元素，来举例逐一说明好了。有些萌元素可以单独使用，有些要组合混用才有最好效果，有时候明明是有冲突的属性，也可以产生特别的效果，要让萌越来越有活力，就必须以创新精神去寻找新的萌元素和搭配。

萌元素	角色	作品
青梅竹马	芙蓉枫	Shuffle!
女仆	雪丝特	零之使魔
老师	东云瞳	Loveless
义妹	鸣泽唯	同级生2
巫女	桔梗	犬夜叉
妖精	艾尔温	光明之泪
机器人	麻幌	魔力女管家
千金小姐	泽近爱理	School Rumble
猫耳	柚叶	传颂之物
水手服	神尾观铃	AIR
眼镜	东城绫	草莓100%
贫乳	梨花	寒蝉鸣泣之时
男装	伊集院丽	心跳回忆
口不对心	千鸟要	全金属狂潮
害羞	凉宫遥	你所期望的永远
天然呆	柊司纱	幸运星
温柔	贝璐丹迪	我的女神
无口	长门有希	凉宫春日的忧郁
关西腔	李红兰	樱花大战
口癖	摩亚	Keroro军曹
毒舌	翠星石	蔷薇少女

宅男关键词解读之三：死死团

情侣去死去死团简称死死团，在漫画里的死死团是破坏情侣气氛的胡闹团体，很多人在网上自发组成了死死团，暗示自己是单身一族，并且仇视反对恋人、以情侣为敌。虽说如此，死死团倒没有对情侣们做出任何破坏行为，基本是人畜无害的，只要你现阶段没有女朋友，就可以说自己是团员，恋爱之后则可以说脱团了。最先标榜自己是团员的主要是御宅族们，因为他们大多不善交际，所以很容易在感情上受到挫折，于是成为最早的死死团团员。

死死团的代表性口号是“情侣去死”，虽然看上去有些偏激，但实际上是一种健康的自我宣泄方式。当自己看到别的情侣，想起曾经受到的伤害，想要爱却偏偏得不到爱，一直单身没有女朋友，心中就会产生无尽的憎恨，这就是所谓的“怨念”，当怨念积累到一定程度之后，就会发自内心地喊：“情侣去死吧！”团员们互相之间充满关怀，当你失恋的时候，大家会安慰你说单身万岁欢迎回到温暖的团部，有助于化解你心里的痛苦和抑郁。当然啦，没有人愿意一直单身下去，所以死死团里流行的话是“不想脱团的人不是一个好团员”，每个团员心中都渴望得到纯洁幸福的真爱。在某种程度上，死死团给大家提供了一个积极向上的减少感情压力的途径，引导大家追求自由高尚的爱情，所以从这个意义上说死死团是充满爱与正义的呀。



翁磊	为什么DVD中的日剧没了？做人和看电视一样要有始有终。
读者资料	男，19岁，江苏省江都市第一中学对面方园报刊亭，225200

虽然死死团对情侣表示抗议的方式一般只限于在网上用语言表达而已，不过在圣战日的时候都会进行有组织的聚会游行，所有人一起穿着印有“情侣去死”的团服走在街上。所谓圣战日指的是情人节、七夕、圣诞节和每年的11月11日，至于为什么会选这几天，理由很简单，前三个日子是情侣必然去约会的时候，而最后一个则是光棍节。若是交了女朋友，一定不要去网上炫耀哦，否则必然会有团员用举着绿旗子的包子表情图来表示抗议。

随着死死团的发展和媒体的报道传播，越来越多的人了解和认可了这种新鲜的文化，还有一些好奇的情侣去买团服来穿……身为团员应该让更多人正确认识到死死团的意义所在，继续弘扬爱与正义的死死精神，当圣战节再次到来，坚强的团员们穿上团服高喊情侣去死的时候，死死团已然升华为一种新的爱情观，因为这个世界需要的不是情侣，而是爱。

情侣去死去死团入团条件：

1、单身，这是加入死死团的基本条件，当然，那些拥有另一半的幸福家伙们是不会加入死死团的，而他们正是团员猎杀，不，调教，不，渡化的目标。

2、有领到过“好人卡”、“朋友卡”、“亲人卡”经历者优先，他们比一般的单身者心灵的创伤更大，因此也更需要组织对他们的关怀。

3、有强烈怨念者优先，与爱无关，支撑死死团代代传承的意志就是怨念。

宅男关键词解读之四：好人

既然上面说到了死死团，就不能不再提一下好人文化了，它与恋爱问题相关，请看下面这个场景：

“我想……我想……我想和你做个朋友。”

“好啊，我们已经是朋友了啊。”

“不是啦，我是说……是说……做那种朋友啦。”

“朋友就朋友，还有哪种朋友？”

“就是我可以帮你做很多事的那种朋友啊。”

“有啊，你不是经常帮我修电脑吗？好了，没事我要先走了。”

“等一下！我是想说……请你做我的女朋友。”

“……”

“你知道的，你一直都是我的好朋友，我希望我们永远都是好朋友。”

“可是……可是……”

“唉，你真的是一个难得的好人。”

看到这里很多人都会心一笑了吧，“好人”这个词已经进化为男女恋爱时的专用术语了，而且连使用者、使用时机、对白都已经发展成一套可以任意套用的系统。好人的用语出现后，围绕这个词逐渐发展成一种网络文化，例如在台湾网站的论坛上就出现了好人俱乐部组织，拥有大量的成员，很多表白被拒绝的男性彼此分享经验，交流各种相关意见，彼此鼓励，逐渐产生认同感和共同的想法。时至今日，好人已经不再局限于男性，而泛指对爱情付出却得不到回报的人。好人文化中的一些常用语：好人指付出很多但被对方拒绝交往的人；被人拒绝而成为好人称为获得好人卡；用委婉的方式拒绝对自己很好的追求者的行为叫做发卡。今天，你被发卡了没有？



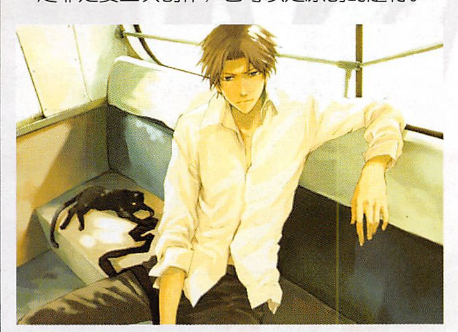


腐女：无处不在的谜之生命体

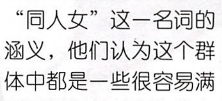
既然谈了一些有关于宅男的话题，那么也就不能不提到和他们可以说是对等(还是对立？)关系存在的腐女群体。什么是腐女？请翻看杂志上一个叫做《掌上动漫坛》的栏目，没错，这里有个叫做绫小路义行的家伙长年盘踞于此，专门写一些腐到不能再腐让腐女脸红附带心跳加快的擦边球文章。什么，你说你看不懂每期他到底在说什么“攻”过来“受”过去的内容？恭喜您，你还是我们杂志为数已经不多的正常向读者啊，请继续保持并发扬这种毫不动摇决不被腐蚀的坚定立场，选择性脑内屏蔽下面的文字。

同人女：腐女的入门级形态

在讲腐女之前先说说和她们有着直接联系的“同人女”。所谓“同人”，指的是由漫画、动画、小说、影视等原著作品甚至包括现实里已知的人物、设定，衍生出来的相关文章以及其它诸如图片、音乐、游戏等形式各样的东西。作为动漫文化中的常见用词，代表“自创、不受商业影响的自我创作”，或者“自主”的创作，它比商业创作有着更大的创作自由度，同人志就是这种创作的自制出版物。由于许多漫画的同人作品是以由商业漫画中的角色为基础进行的二次创作(又称为再创作)，在日常语汇的方便上，“同人”被广泛用于指代爱好者根据特定作品中的角色进行再创作，情节与原著有所关联或者是全无瓜葛的个人作品。当然了，“同人”并不一定非是要二次创作，也可以是原创的题材。



而“同人女”一词则起源于日本，原指进行同人创作的女性群体，后常特指创作与欣赏耽美类同人作品的女性。现在这一词汇经常被误用为泛指创作与欣赏一切（而不仅限于同人）耽美文学与美术作品的女性。同人女的创作范围广泛，不单局限在ACG、影视、文学作品，甚至现实生活中的明星也是她们的创作对象。有很多人都误会了“同人女”这一名词的涵义，他们认为这个群体中都是一些很容易满足于低级趣味创作的女性，认为她们的行为不但亵渎了原作精神、扭曲了角色形象，而且向许多人错误展现了与事实不符的同性恋者生存状态。实际上同人女所进行的耽美创作，与真正意义上的同性恋文学有极为分明的界限。同人女向外界所展示的，只是她们对原作和角色的一些幻想，她们的创作中也灌注了她们自己的心血，但由于创作内容本身的特殊性，所以非同人女的人对她们的做法难以理解。正因为如此，她们通常只与同为同人女的“圈中人”进行相关交流。但由于近年来耽美创作的规范化、高质量化，以及外界对同人女群体认识水平的提升等原因，她们正渐渐为外界所接受。





耽美：腐女文化的核心思想

耽美一词最早是出现在日本近代文学中，为反对自然主义文学而呈现的另一种文学写作风格——耽美派。耽美派的最初本意是“反发暴露人性的丑恶面为主的自然主义，并想找出官能美、陶醉其中追求文学的意义”，耽美一词即是由此而来的。耽美的本义为沉溺于美，带有“唯美、浪漫之意”，如耽美主义就是浪漫主义，详细解释则是“包含一切美丽事物，能让人触动的，最无瑕的美”，这个解释可以使圈外人很快把握住耽美的要义。后来这个词不



知怎么被日本的漫画界用于BL（Boy's Love的缩写）漫画上，结果引伸为代指一切美形的男性、以及男性与男性之间的恋爱感情，最后更发展为男同性恋漫画的代称之一。作为一种派系而言，早在上世纪30、40年代就在日本文学界盛行，算是浪漫主义的一个分支，包括日本文学巨匠三岛由纪夫在内的大批小说家都曾受过此影响。但是，60年代以后，这个词逐渐从原意中脱离，变成了漫画中一类派生产物的统称，那就是今天所说的BL，描写男男之间感情的小说、动漫、游戏等作品。

腐女是“腐女子”的简称，专指特别爱好BL文化（尤其是BL漫画）的女性。“腐”在日文有无可救药的意思，而腐女子通常是喜欢男同性恋动漫者的女性之间彼此自嘲的讲法。由于单从字面来看，“腐”带有污蔑的暗讽，所以若与对方不熟,中立一点的用法，多数人会用“同人女”来形容,听起来才不会觉得刺耳。但实际意义上，腐女是比一般喜爱BL的同人女沉迷更深、段数更高、YY更极限的女子。

耽美和BL的区别

BL起源于有“美少年崇拜情结”的日本，是日本战国文化对于武士道的绝对忠诚而衍生出来。武士道中有一条提及“武士之于武士的爱要唯一，一个武士有权利以背叛者的鲜血洗净崇高的武士之爱所受到的玷污。”大概意思就是，男人要对男人专一，背叛男人的下场是要付出生命，因为男人之间的爱是赌上武士的尊严的高尚。“男色、男风”都是指那一时期对于美貌的少年的偏好，“高岭之花”正是对于既是剑道高手又是美少年的武士的专称。后来，文学创作上一种抽象且理想化的恋爱模式在社会诞生，即耽美风格，BL就是耽美文化在80年代后期引入的潮流词汇。

BL的确是耽美文化中一个很主要的流派，很



多时候两者甚至都可以换用。但耽美还包括武侠、玄幻、悬疑推理、近代历史等各种作品，实际上一切可以给读者一种纯粹享受美的东西都是耽美的题材，因此BL只是属于耽美的一部分。而且从狭义上来说，耽美特指纯爱向作品，BL则完全不受到这种条件的约束。（这也是百合与GL的差异之一）

另外顺带一提，BL漫画看似是在说男同性恋的故事，但其实并非如此，甚至和普通人想象的完全相反。不同于一般意义上的同性恋，BL多是实际并不存在，多数只存在于腐女臆想中的概念，专指“美少年之间的恋爱”，必须达到符合美型和美满的双重标准。BL的主要观看对象是女性，而绝非男同性恋者。女性爱看美形的男性，沉迷于其中缠绵的感情，完全是出于女性自身的天性，这和男性爱看美女实在没有什么太大的区别。

干物女：腐女的另一种形态

“干物女”是从最近才开始流行起来的词汇,出自于日本漫画《萤之光》，泛指不爱打扮，基本放弃恋爱，一个人看着漫画或电视或上网，假日躲在被窝里，这种目前生活在都市中的部分年轻女性的生活态度。她们在网络上被称之为“干物女”。

干物女行为特征：

1. 痴迷于某事物如动漫、电玩、书籍，某人，如歌星、网络名人，某事情如手工制作，烹调等等，此种痴迷也允许是突发性的，突然间迷恋上，不能自拔。

2. 需要依赖电脑，长时间不能用电脑将会很要命，甚至陷入抓狂状态。

3. 依赖网络，干什么都想上网，即使上网觉得没事做，也要经常挂在网上。

4. 有时候会对上班或上学产生累的想法，想逃避，但却没有办法。

5. 作息时间不稳定，不太愿意遵守一个死板的规整作息时间。

6. 极少出门，与其出门，不如呆在家里，总之就是懒得动。即使是接到朋友的出门邀请，也会花些时间考虑要不要去。

7. 不喜欢接触陌生人，在现实生活中，如果没有摸清对方的脾气和个性，就不太愿意与他做深入的交流，频繁接触陌生人会有不自然的感觉。

8. 性格多少有两面性，在不喜欢的事情面



前，会掩饰自己内心想法，得过且过，有时候感觉自己有双重性格。

9．有收藏癖，最少喜欢收藏一种或者多种物品，并乐此不疲。

10．体型相对标准型而言偏胖或是偏瘦。

11．是独行侠或单身贵族。

12．喜欢写日志或日记，或用相片记录自己的生活。

13．有喜欢上虚拟人物的倾向，例如漫画里面的角色，书本里面的角色等非现实生活中的人物。

14．或多或少都会被人评论自己有点闷骚。

15．追求懒散闲适生活。

16．不管额头有多高，在家里会把头发夹起。

17．随便站在厨房吃东西。

18．最近只有爬楼梯让自己心跳。

19．忘记东西不脱鞋而直接以脚尖踩地到房间拿。

20．假日待在家里面不出去也不化妆。

21．一个人也敢上热闹的餐厅吃饭。

22．认为在家看漫画也比跟男人谈恋爱有趣。

对比宅男的特征来看，宅属性是有社交障碍成份在内的，电车男就是典型；而干物属性应该在社交方面是没什么问题的，其它方面则很像是宅男的女性版，也就是我们通常所说的宅女。如果你符合上面一半以上特征的话基本上就可以确认自己是干物女了。

腐女关键词解读之一：CP

CP是copule的缩写，是指一对的意思。对腐女来说，CP这个关键词是必不可少的。

一男一女相配，是BG CP；两个男生相配，是BL CP；两个女生相配，则是GL CP；原作故事中明示了的一对，被称为官方CP；而大多数人都避之不及的一对，则被称为逆天CP。CP不一定在原作中就是亲密的爱人，即便原作中他们对对方根本不熟，YY能力强大的腐女们也可以把他们组合成一个绝对能自圆其说的CP。留意观察可以发现，通常腐女聚集的论坛中，版规里面经常会写明“所发图文要标明CP”，因为CP的求同存异已经是腐女圈子通行的规则了。



腐女关键词解读之二：风与木之诗

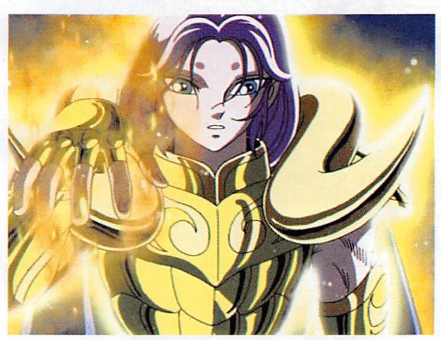
《风与木之诗》，原作是竹宫惠子，动画版的监督是鼎鼎大名的安彦良和。在新生代的耽美漫画读者，尤其是国内的耽美漫画读者眼中，大约只有《绝爱》才是耽美漫画的最初代表。可是有多少人知道，其实日本最早的耽美漫画是从上个世纪７０年代开始连载的《风与木之诗》（也被译作《风与木的弥撒曲》）。



在７０年代，画一部男性和男性的爱情漫画会受到多少的阻力我们今天已经无法知晓，不过作为耽美漫画第一人的竹宫惠子绝对是值得钦佩的。由漫画改编的动画版本第一次首映在1987年，监督是有着多方面才华的安彦良和先生。因为一个小时的电影无法涵盖将近3250页的作品，所以动画片并没有做到完全忠实原著。

腐女关键词解读之三：盐泽兼人

《圣斗士》里的穆先生、《银河英雄传说》里的奥贝斯坦、《名侦探柯南》里的白鸟警探、《幻想传说》里的最终boss达奥斯，不仅是这些广为人知的动漫角色，在BL作品领域，盐泽兼人诠释的那些富有魅力的角色也一直深深地铭记在腐女们的心中。如《间之楔》中的Lason，还有刚才所提到的《风与木之诗》中的奥古斯特。正如他的崇拜者在其逝世两周年的纪念悼词中所说："先生出演的角色那鲜明的形象，已经深深地刻在了我们记忆的深处，尽管先生出演的角色之多是无法计数的。赋予了众多个性、身份各异的人物以鲜活的生命和灵魂，先生的逝世无论对艺术界还是对我们而言，都是一个巨大的、不可挽回的损失。"



腐女关键词解读之四：高达SEED

日本真实系机器人动画的元祖《机动战士高达》，在1979年推出了第一部动画，之后发展成为系列作品，包括动画、漫画、小说以及相关游戏等，至今仍不断有新作推出。U.C.纪年的作品被传统高达迷们定义为高达正史，其他纪年的则属于外传作品。



ACG界对《高达Seed》及其续作《高达Seed Destiny》的评价是褒贬不一，不同群体对它的形容可谓天差地别。而它最引人注目的一点是，作为《高达》系列的一员，它吸引了众多腐女FANS。更有趣的是，就算是在其腐女FANS这一群体中，也是每天拍砖论战纷争不断；只不过，争论的焦点始终围绕在基拉和阿斯兰谁更攻谁更受这个层面……

腐女关键词解读之五：颜控

颜，指的就是脸，容貌。我们都被教育过"不能以貌取人"，但是在大多腐女眼中，角色的外貌虽然不是万能的，但是没有外貌是万万不能的。

当然啦，每个人的审美不同，有的人喜欢美少年，有的人喜欢小正太，有的人喜欢沧桑大叔，有的人喜欢温良青年……请回忆那些曾饱受腐女们追捧的动漫角色，有哪个不是有型有款？在这个凭第一眼印象判断事物的浮华时代里，腐女们的颜控属性也是可以理解的吧。



◆结语

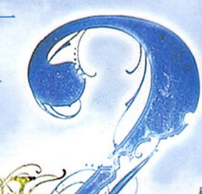
宅男和腐女,可以说是这个世界上仅存的对所追求的理想充满纯粹的热情和不可思议执念的群体。他们,各自有各自的圈子,有外人谁也无法触碰和踏入的绝对领域；他们,对自己的名字常常与对方同时并列出现会有不可名状意味不明的不爽和排斥感，他们其实本是同一类生物，是并肩战斗的亲密战友。如果世界因为男女比例失调不得不进入剩女与光棍的时代,他们一定是坚持到最后的人。然后，以无以伦比的战斗力组成最为华丽的宅腐合体。

嗯,宅男腐女联起手来,试问天下谁可匹敌？

失去记忆的主人公来到了这个温馨的小镇，故事就这样开始了！

故事的开始和前作一样，主人公依然逃脱不掉失去记忆的命运，连自己的名字都不记得了，也不知道自己为何会站在樱花树前，就这样与故事的女主人公邂逅了……

《符文工房》系列最新力作来袭啦!更多女性角色可以追求,这是一部融合恋爱、经营、RPG的超完美作品,各位玩家不要错过哦!



Rune Factory 2 ルーンファクトリー



NDS	Marvelous Entertainment	2008年1月3日
	SIM	1人/5040日元
符文工房2		128Mb



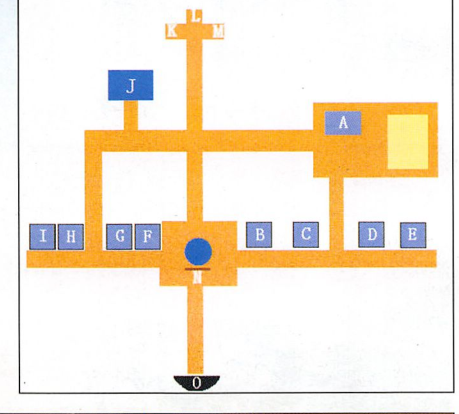


操作介绍

十字键	人物移动
A键	对话/调查/举起、丢掉、给予物品
B键	使用工具/吃手中的物品
X键	使用魔法或武器技能
Y键	把物品放入包中/使用魔法或武器技能
L键	按住L键配合A、B、X、Y键更换物品或技能
R键	切换人物走跑
START	打开菜单
SELECT	显示人物面前一格边框

注：上表为默认按键设置，在菜单的设定中可以对按键进行修改。

地图介绍



字母	地点名称	开门时间	常出现的人物
A	主人公家	/	マナ
B	アルヴァ-ナ病院	AM9:00～PM6:00	ナタリ-，レイ
C	杂货屋パンプキン	AM9:00～PM6:00（节假日休息）	ダグラス，マナ
D	温泉ウィズダム	PM3:00～AM0:00（星期一休息）	ジュリア
E	锻冶屋スチ-ム	AM9:00～PM6:00（节假日休息）	タ-ニャ，ジエイク
F	ヴィヴィア-ジュ邸	AM9:00～PM6:00	ヘリチャコス，マックス，セシリア
G	宿屋スワロ-	AM9:00～PM6:00	エンド-ル

字母	地点名称	开门时间	常出现的人物
H	アルヴァーナ教会	AM9:00～PM6:00	ゴードン，ジュリア，ドロシー，ロザリンド
I	町长宅	AM9:00～PM9:00	ブライ
J	不思议な泉	/	/
K	パドバ山脉 冬の山入口	/	ユエ
L	メッシナの谷 秋の谷入口	/	ユエ
M	トリエステの森 春の森入口	/	ユエ
N	依赖看板	/	カノン，ロイ
O	码头的小船通往ブレシア岛 夏の岛	/	アリシア，ユエ

注：上表中列出的人物有时会根据不同情况出现在其他地点，比如节假日等，玩家在找不到的时候可以去O处的码头找女巫アリシア占卜一下，虽然要花费20G不过能省下不少时间。

关于武器

武器种类	武器详情	武器特征
片手剑	以攻击速度和攻击次数为优势战胜敌人，可以装备盾，适合战斗初心者	攻击速度快，攻击力低
两手剑	以强大的攻击力著称的双手剑，攻击范围广，容易击中敌人，蓄力攻击可增加攻速	攻击力高，攻击范围广，易出致命一击
枪	可以从远处压制敌人进行快速攻击，几乎没有弱点	攻击力较高，尤其对前方的敌人，防御力上升
锤子	可发出超强力的一击是锤子的特点	攻击力高，易击晕敌人，可把敌人击退
斧子	可一击将敌人斩成两断，攻击方式和锤子相同，更易出现致命一击	攻击力高，易出现致命一击
杖	大幅提高魔法攻击力,喜欢使用魔法的玩家请装备杖	物理攻击力低，提升知力，增高魔法攻击力

武器大体可以分为6种，每一种都有不同的特征，请选择适合自己的武器。ルーンアビリティ就是武器相对应的必杀技，除了杖以外每个武器都有不同的必杀技，不放在技能栏里就不能发动。

在使用片手剑、两手剑和枪的时候，剑技能越高消耗的RP就越少，如果剑技能很低勉强使用高级别的武器的话，就会浪费很多RP，战斗就会变得很困难，请使用和自己剑技能相符的武器。

使用锤子战斗可以提升采掘技能，使用斧子战斗可以提升砍伐技能，需要注意的是使用强力的锤子和斧子的时候，如果相对应的技能级别很低也会浪费RP。小型锤子和斧子可以进行矿石的采掘和木头的砍伐，经过强化后可以发动蓄力攻击并且提升攻击力和稀少矿石发现率。请根据采掘、砍伐进行相应的强化。大型锤子和斧子不能进行矿石的采掘和木头的砍伐。

武器的等级越高攻击力越高，当然制作的素材也就更难入手，还可以通过锻造给武器升级。

关于魔法和属性

得到魔法书后就可以使用相应的魔法，魔法分为攻击和恢复两种。武器和魔法等有火、水、风、地、圣、暗6种属性，其中火水、风地、圣暗属性相克。很好地利用属性相克在对怪兽进行攻击时有很好的效果，如果使用和怪兽同属性的魔法或者武器效果就会很低。

关于战斗

连续攻击：装备武器后按住十字键连续按B键，就会向按住的方向发动连续攻击。各武器连击次数不同，片手剑4次，两手剑2次，枪3次，锤子、斧子、杖都是1次。

蓄力攻击：装备武器后长按B键直到手边出现光亮，松开B键会发出攻击力强大的一击。

致命一击：战斗中有可能出现的致命一击，武器不同对应的致命一击几率也不同。

击退敌人：攻击时将敌人打退，武器不同击退敌人的距离也不同，锤子和枪的效果尤其显著，小怪物易击退，大怪物难击退。

气绝：战斗中有可能击晕敌人，击晕之后马上进行猛攻，如果怪物晕了后没有受到攻击很快就会醒来。锤子有很高的击晕效果。

壁气绝：当怪物背后有墙时，如果击退怪物就会撞在墙上，发生长时间晕眩。

后退步：战斗中向后倒退，可在短时间内躲避怪物的攻击。装备靴子之后才可发动，最多连续发动2次。在战斗中按自己背对的方向即可发动。

背后攻击：从怪物毫无防备的背后发动攻击可以造成很大伤害，并且容易令敌人晕眩，注意怪物中也有会刻意绕到玩家背后进行攻击的。

游戏小贴士

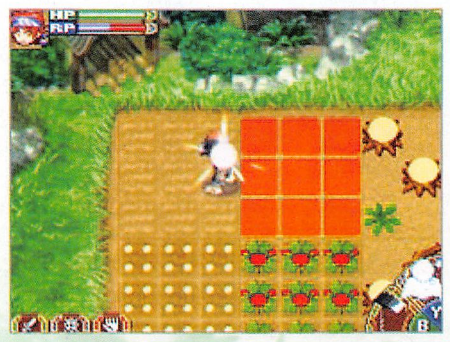
带领怪兽进行战斗总比自己一人孤军奋战要强得多，需要注意的是敌人也有两匹怪兽的情况。当被敌人包围时应该一只一只挨个击倒。

通过每天给怪物刷背可以增加友好度，友好度上升怪物的攻击力也会增加，得到乐谱后就可以随意操纵怪物，甚至可以让怪物找到迷宫中隐藏的道具。

自然物中产生的光球被称为“ルーン”，可以补充玩家的RP，迷宫中的花和水晶都含有ルーン，使用剑或锤子攻击就能出现，虽然很少但是是非常宝贵的RP恢复手段。迷宫中的作物每天早晨都会出现一次ルーン，可以不收获这些作物用来在迷宫中补充RP。

玩家的状态异常时就会在HP和RP槽下方出现标志，点击标志就能看到症状名称，可以使用魔法或者道具来恢复正常状态，当然也可以去医院接受治疗恢复。

游戏的第一章的最终目的就是主人公娶妻生子盖学校，之后就可以进入第二章了，第二章玩家将以原主人公的后代继续游戏，所以在妻子问喜欢男孩还是女孩的时候就关系到第二章主人公的性别。建造学校需要100000G和1000木材。



丰富多彩的节日活动

每一个节日都是和美眉增加亲密度的机会，决定好目标就去努力追求吧，不要错过这些节日，因为游戏中每一天都是非常珍贵滴！

春の月	
春月1日	元旦
春月13日	樱花大会
春月25日	吃东西大赛

夏の月	
夏月1日	赶海
夏月7日	怪物大赛
夏月19日	舞蹈节
夏月25日	钓鱼大赛

秋の月	
秋月1日	冒险大会
秋月13日	收获节
秋月25日	怪物大赛

冬の月	
冬月7日	流星节
冬月19日	挖掘大会
冬月30日	大悔日

增加亲密度的各种任务

做任务除了可以提高和美眉的亲密度外，还能够得到农场运作的必要工具，如镰刀、钓鱼竿、剪毛刀、锤子、斧子、友好手套、取奶器、刷毛刷子等等，而且任务做到后期奖金非常庞大，所以绝对不容错过。很多任务需要触发剧情或者达到特定条件才会出现新任务，任务量非常庞大，如果决定了和谁结婚就不停地做她委托的任务吧，当然如果你是一个追求完美的玩家，你也可以按照顺序把所有任务都做完，把所有美眉都追到手，不过最终只能和一位结婚哦，而且在第二章中所有美眉的亲密度都会归零，所以奉劝大家还是做专一型的好男生吧。（笑）

任务1	配达のお手伝いお願い
委托人	マナ
奖励	100G
内容	从マナ那里得到金刚花，送给ロザリンド。

任务2	草药を探してきてください
委托人	レイ
奖励	100G
内容	到天地里找一些草药拿给レイ。

任务3	占いさせて
委托人	アリシア
奖励	-100G
内容	找到在街上闲逛的アリシア，让她给自己占卜。

任务4	听诊器なくしちゃつた
委托人	ナタリ–
奖励	无
内容	在ヴィヴィア–ジュ邸二层最左边的屋子里的桌子上找到听诊器，交给ナタリ–。

任务5	探してきてださい
委托人	セシリア
奖励	なかよしグロ–ブ（用来抓怪物）
内容	在トリエステの森中找到红宝石，带回交给セシリア。

任务6	料理の试食をお愿いします
委托人	エンド–ル
奖励	毛がりバサミ（用来给怪物剪毛）
内容	被他要求试吃料理，吃完后两次问答都选择第一项。

任务7	お肌肉が一大事や
委托人	ユエ
奖励	大根の种（白萝卜种子）
内容	在トリエステの森找到ハチミツ，拿回交给ユエ。

任务8	立派なお兄ちゃん育成计划・腕力篇
委托人	カノン
奖励	トイハ–ブの种
内容	按照她说的顺序选择即可。

任务9	立派なお兄ちゃん育成计划・胜负运篇
委托人	カノン
奖励	トマトの种（马铃薯种子）
内容	包子剪子布游戏，10局6胜即可。

任务10	立派なお兄ちゃん育成计划・记忆力篇
委托人	カノン
奖励	パイナップルの种（菠萝种子）
内容	记住她说的顺序，问第几个回答是什么即可。

任务11	立派なお兄ちゃん育成计划・教养篇
委托人	カノン
奖励	トウモロコシの种（玉米种子）
内容	回答6个关于礼仪的问题。

任务12	立派なお兄ちゃん育成计划・卒业篇
委托人	カノン
奖励	チャ–ムブル–の种
内容	去パドバ山脉打狼，得到“狼の牙”后交给カノン。

任务13	わすれものよ
委托人	ジュリア
奖励	ジュ–ス（果汁）
内容	把圣典交给ゴ–ドン后返回即可。

任务14	探し物があつて
委托人	ドロシ–
奖励	100G
内容	找到ドロシ–后知道她在寻找アミュレット，在ブレシア岛找到后交给她。

任务15	人探しの依赖
委托人	ブライ
奖励	使いなれたサオ（钓鱼竿）
内容	在教会找到他的书交给他。

任务16	内绪でお愿いしたいこと
委托人	ロイ
奖励	蛋糕
内容	在トリエステの森打怪物オ–ク，把拾到的箱子打开得到“やすい布”，交给她即可。

任务17	アメジストを取つてきてもらいたい
委托人	ゴ–ドン
奖励	锤子，400G
内容	乘船去ブレシア岛,使用锤子敲碎岩石，直到找到“アメジスト”,带回交给他。

任务18	“ランプ草”を手に入れるお仕事
委托人	ロザリンド
奖励	2000G
内容	去トリエステの森带回“ランプ草”给她。

任务19	配达の仕事（高给）
委托人	マックス
奖励	4000G
内容	把菠菜送给ジェイク，之后回去领取报酬。

任务20	朝食クエスト
委托人	ヘリチャコス
奖励	乳しぼり器（挤奶器），3000G
内容	去杂货屋パンプキン买一个ゴハン回来。

任务21	オ–ク退治作战
委托人	タ–ニャ
奖励	500G，使いなれたオノ（斧子）
内容	去トリエステの森打倒5只オ–ク即可。(可重复做)

任务22	续・オ–ク退治作战
委托人	タ–ニャ
奖励	700G
内容	去トリエステの森打倒8只オ–クア–チャ即可。（可重复做）

任务23	ゴブリンパイレ–ツ退治作战
委托人	タ–ニャ
奖励	1000G
内容	去トリエステの森打倒10只ゴブリンパイレ–ツ即可。（可重复做）

任务24	四叶のクロ–バ–欲しいな
委托人	マナ
奖励	200G，100木材
内容	去ブレシア岛采集四叶のクロ–バ–回来。

任务25	マナとケンカしてしまった
委托人	ダグラス
奖励	100木材
内容	把手纸（信）交给マナ。

任务26	腹を割って话そう
委托人	ダグラス
奖励	空瓶
内容	被问起マナ喜欢谁，都选择第一项即可。

任务27	どうしても欲しいものがあるの
委托人	アリシア
奖励	100G
内容	去パドバ山脉找到“アメジスト”交给她。

任务28	仲直りのきっかけを作ってください
委托人	レイ
奖励	无
内容	和ナタリ–说话后去码头找アリシア对话得到カボチャプリン，再交给ナタリ–即可。

任务29	实地训练のお手伝い
委托人	レイ
奖励	500G，HP和RP回满
内容	去トリエステの森打倒一只リ–ノ即可。

任务30	药の配达をお愿いします
委托人	レイ
奖励	200G
内容	把“健康の源”交给バレット即可。

任务31	配达できる人募集中
委托人	ナタリ–
奖励	200G，100木材
内容	把“健康の源”交给ブライ即可。

任务32	注射は怖くないわよ
委托人	ナタリ–
奖励	200G
内容	和ロイ谈话。

任务33	留守番できる人募集
委托人	ナタリ–
奖励	300G
内容	先和ナタリ–谈话，然后去メッシナの谷找到她。

任务34	料理の隐し味を探しています
委托人	セシリア
奖励	200G，ブラシ（刷子）
内容	去ブレシア岛采集“蓝の草”。

任务35	试してみたいことがある
委托人	ジェイク
奖励	100G
内容	去トリエステの森找到“铜の腕轮”并带回。

任务36	まだお前を试验すぞ
委托人	ジェイク
奖励	200G
内容	去ブレシア岛找到“铜の腕轮”并带回。

任务37	自觉が足らんぞ
委托人	ジェイク
奖励	无
内容	剧情。

任务38	食材が切れそうなのです
委托人	エンド–ル
奖励	500G
内容	去ヴィヴィア–ジュ邸找セシリア即可。

任务39	森へ行かれる方、来て顶けませんか
委托人	エンド–ル
奖励	500G
内容	去トリエステの森采集リンゴ(苹果)。

任务40	お客样の落し物
委托人	エンド–ル
奖励	700G
内容	去メッシナの谷的川のほとり拿“エメラルド”。

任务41	“リンゴ”を手に入れるお仕事
委托人	ロザリンド
奖励	4000G，采集カゴ
内容	去トリエステの森采集リンゴ（苹果）给她。

任务42	超极秘任务（高给）
委托人	マックス
奖励	6000G
内容	去トリエステの森的瀑布附近打倒怪物拿回“使えない矢”。

任务43	昼饭クエスト
委托人	ヘリチャコス
奖励	5000G
内容	去杂货店帮他买一份“卵焼き”。

任务44	きけんなわすれもの
委托人	ジュリア
奖励	トイハ-ブの种
内容	把“タ-ニャの剑”送到タ-ニャ那里即可。

任务45	モンスタ-で一储けや!
委托人	ユエ
奖励	焼きおにぎり（烧饭团）
内容	晚上去ブレシア岛打“シャドウパンサ-ド”，带回“豹の爪”。

任务46	探し物を手传って
委托人	マナ
报酬	200G
内容	在店中间右侧的木箱子里找到宝石即可。

任务47	占い结果に协力して
委托人:	アリシア
奖励	200G
内容	先在杂货店里找她谈话，再找ヴィヴィア-ジュ邸里的セシリア谈话。

任务48	お泊り希望です
委托人	セシリア
奖励	-200G
内容	花200G去旅馆住一宿。

任务49	钓りが好きな人募集~
委托人	マナ
奖励	200G
内容	去メッシナの谷钓サケ（鲑鱼）。

任务50	また、占い结果に协力して
委托人	アリシア
奖励	250G，100木材
内容	找到バレット和他对话即可。

任务51	手纸配达のお仕事
委托人	ロザリンド
奖励	6000G，100木材
内容	把手纸(信)送到镇长ブライ手中即可。

任务52	せつけんがあたらしくなつたわよ
委托人	ジュリア
奖励	ブル-ツサンド，100木材
内容	和ジュリア对话选择第一项即可。

任务53	アクアマリンを取ってきてもらいたい
委托人	ゴ-ドン
奖励	600G，100木材
内容	去トリエステの森采掘アクアマリン（海蓝宝石）。

各种制作以及合成

游戏第二章玩家将控制第一章主人公的后代重头开始，每天除了照顾农场以外还要去学校上课，在学校可以学到各种料理和药品的制作方法，还有强力武器的锻造方法，所以一定要做好笔记，因为很多高等级物品即使知道合成方法，如果没有做笔记，也不能制作出来。这些制作与合成都需要在学校的多功能教室中进行，而多功能教室的建造需要10000G和100木材，只要找村长对话就可以了。第二章中玩家会觉得时间不像第一章那么多了，能做的事情太多了，每一天都是非常紧张的，而每一天又都是充满期待的一天。

药品名称	等级	所需材料
回复のボット	6	绿草+药草+あきビン
スイ-トバウダ-	10	リンゴ+リンゴ
サウ-ドロップ	10	オレンジ+黄草
ミックスハ-ブ	10	ム-ンドロップ草+トイハ-ブ+ピンクキャット
ヘビ-スバイス	10	赤草+赤草
ベットフ-ド	13	饲い叶+サケ+スイ-トパウダ-+ヘビ-スパイ
サッパリポイズン	16	绿草+消毒草
マヒロン	20	药草+黄草
ペラペラ丸	26	紫草+蓝草+药草
风邪グスリ	32	赤草+ネギ+绿草+だいだい草
营养剂α	37	根つこ+丈夫なツル+地之结晶
营养剂β	41	妖精の粉+丈夫なツル+地之结晶

邓莞	我虽然是无机一族，但我对《掌机迷》的热爱是不会减的。希望各位无机一组都能和我一齐支持《掌机迷》。
读者资料	女，16岁，吴川市梅 镇新风街四巷11号，524500，QQ475339956

药品名称	等级	所需材料
フレンドシロップ	44	クット+ド-ナツ+金
知力のサプリメント	46	ナス+蓝草+魔法の粉+魔力の结晶+キュウリ
营养剂γ	46	恶魔の血+丈夫なツル+地の结晶
ぐんぐんグリ-ン	51	水之结晶+古代鱼骨+丈夫なツル+地之结晶+妖精之粉
ハ-トドリンク	51	ピンクキャット+イチゴ+ほかほかの实+根つこ+火之结晶
ZOKKON	52	恋の预感+オトメロン+オトメロン+ほかほかの实+战士之证
ザプロテイン	55	ホウレン草+根つこ+战士之证+魔人之角+恶魔之血
バイタルグミ	56	巨人の手袋+牛乳Lサイズ+カメのこうら+巨人之爪+金刚花
トロピカル-ン	63	四つ叶のケロ-バ-+チ-ズLサイズ+マヨネ-ズLサイズ+毛丝玉Lサイズ+ヨ-グルトLサイズ+四つ叶のケロ-バ-
无敌の秘药	65	根つこ+カメのこうら+妖精之粉+ドクロ
超营水	70	白草+タケノコ+卵Mサイズ+黑草+卵Sサイズ+卵Lサイズ
健康の源	72	ハチミツ+ぶどう酒+昆虫のアゴ+妖精之粉

料理名称	等级	所需材料
おりぎり	4	ごはん
パン	6	小麦粉
鲑のおりぎり	9	盐ジヤケ+ごはん
カブの红白渍け	13	カブ+サクラカブ
アイスクリ-ム	15/17/19	アイスロッド+牛乳S/M/Lサイズ+ハチミツ
カブヘブン	21	カブ+サクラカブ+金カブ
リラックス茶の叶	26	白草+药草+绿草+黄草+兰草+紫草
フレンチト-スト	10	油+パン+卵S/M/Lサイズ
チャ-ハン	16	ごはん+卵S/M/Lサイズ+ネギ+ピ-マン+油
ヤマメの盐焼き	16	ヤマメ
ウグイの盐焼き	17	ウグイ
アマゴの盐焼き	18	アマゴ
ニジマスの盐焼き	19	ニジマス
ヘラブナの盐焼き	19	ヘラブナ
イワナの盐焼き	21	イワナ
サヨリの盐焼き	22	サヨリ
ギンブナの姿焼き	24	ギンブナ
ぎょうざ	25	小麦粉+タマネギ+キャベツ+油
めざし	26	イワツ+イワツ+イワツ
卵焼き	27	カブ+卵S/M/Lサイズ
ワカサギの盐焼き	31	ワカサギ
焼きフグ	56	フグ+消毒草
ホットミルク	6/8/10	牛乳S/M/Lサイズ
ホットチョコレ-ト	9/13/17	チョコレ-ト+牛乳S/M/Lサイズ
みそ田乐	17	大根
寄せ锅	35	大根+ごはん+ネギ+白菜+ほかほかの实+チャ-ムブル-
カレ-ライス	36	ごはん+ニンジン+カレ-粉+赤草+ヘビ-スパイス
リラックステイ-	51	リラックス茶の叶+ハチミツ+オトメロン
究极のカレ	95	ワイン+恶魔之血+虫之皮+カレ-粉+ヘビ-スパイス
至高のカレ	95	魔法之粉+リンゴ+ハチミツ+カレ-粉+ヘビ-スパイス
焼きとうもろこし	9	バタ+トウモロコシ
ト-スト	11	パン

料理名称	等级	所需材料
焼きおにぎり	12	おにぎり
アップルパイ	37	リンゴ+小麦粉+バタ-+ハチミツ
チ-ズケ-キ	41/43/45	チ-ズS/M/Lサイズ+クッキ-+卵Sサイズ+小麦粉
チ-ズケ-キ	45/47/49	チ-ズS/M/Lサイズ++クッキ-卵Mサイズ+小麦粉
ケ-キ	46/49/52	イチゴ+牛乳S/M/Lサイズ+バタ-+小麦粉+ピンクキャット
チョコレ-トケ-キ	56/59/62	牛乳S/M/Lサイズ+バタ-+チョコレ-ト+小麦粉
チ-ズむしパン	15/16/17	ハチミツ+チ-ズS/M/Lサイズ+小麦粉
しゅうまい	23	キャベン+緑草+エビ+タマネギ+小麦粉
むしぎょうざ	24	小麦粉+油+タマネギ+キャベン
プリン	25/27/29	牛乳S/M/Lサイズ+ハチミツ+卵S/M/Lサイズ
中华まん	29	小麦粉+タケノコ+ニンジン+ミックスハ-ブ
むしケ-キ	32/36/40	牛乳S/M/Lサイズ+卵S/M/Lサイズ
かぼちゃプリン	36/39/42/	ハチミツ+牛乳S/M/Lサイズ+黄草+卵S/M/Lサイズ

水壶	等级	所需材料
ブリキのじょうろ	5	ボロのじょうろ+铜×3
狮子のじょうろ	9	ブリキのじょうろ+银+铁×2+铜
虹のじょうろ	13	狮子のじょうろ+金×3+银×2
幸せのじょうろ	17	虹のじょうろ+プラチナ×2+キレイな皮+ルビ-+金

锄头	等级	所需材料
丈夫なクワ	5	ボロのクワ+铁×2+铜
熟练なクワ	9	丈夫なクワ+银+铁×2+铜
辉きのクワ	13	熟练のクワ+金×3+银×2
喜びのクワ	17	辉きのクワ+プラチナ×3+金+植物の茎

钓竿	等级	所需材料
初心者の钓竿	5	ボロの钓竿+木材+铜×2
中级者の钓竿	9	初心者の钓竿+木材+银+铁×2
名人の钓竿	13	中级者の钓竿+木材+金×2+银×2
御神木の钓竿	17	名人の钓竿+木材+プラチナ×2+丈夫な丝+金

斧子	等级	所需材料
まき割りのオノ	5	ボロのオノ+铜+铁×2
木こりのオノ	9	まき割りのオノ+铜+铁×2+银
山守のオノ	13	木こりのオノ+金×3+银×2
奇　のオノ	17	山守のオノ+もこもこまわた+プラチナ×3+金

镰刀	等级	所需材料
铁のカマ	5	ボロのカマ+铁×3
上物のカマ	9	铁のカマ+铜+铁×2+银
业物のカマ	13	上物のカマ+金×3+银×2
名工カマイタチ	17	业物のカマ+プラチナ×3+使えない矢尻+金

锤子	等级	所需材料
ブロンズハンマ-	5	ボロのハンマ-+铜×2+铁
シルバ-ハンマ-	9	ブロンズハンマ-+铜+铁×2+银
ゴ-ルデンハンマ-	13	シルバ-ハンマ-+金×3+银×2
プラチナム	17	ゴ-ルデンハンマ-+プラチナ×3+金+キレイな丝

片手剑	等级	所需材料
スティールソード	9	ブロードソード＋铁×2＋铜
スティールソードの强化	14	スティールソード＋铁
ウインドソード	20	スティールソード＋铁＋虫の皮＋风の结晶＋サソリのはさみ＋良い布
ウインドソードの强化	25	ウインドソード＋铁
バーニングソード	26	スティールソード＋铁＋巨人の爪＋火の结晶＋胞子＋使えない矢尻
アクアソード	29	スティールソード＋铁＋水の结晶＋丈夫な丝＋根つこ＋カメのこうら
バーニングソードの强化	30	バーニングソード＋铁
アクアソードの强化	32	アクアソード＋铁
エリアルブレード	32	ウインドソード＋キレイな丝＋キレイな废＋风の结晶＋银＋良い布
デュランダル	36	カトラス＋にかわ＋小さな结晶＋怒りの牙＋やすい布＋狼の牙
エリアルブレードの强化	37	エリアルブレード＋银＋铜
サンスバーダ	39	レーヴァンテイン＋金＋巨人の手袋＋火の结晶＋キレイな丝＋魔力の结晶
サンスバーダの强化	40	サンスバーダ＋金
グランテール	40	ガイアソード＋カメのこうら＋昆虫のアゴ＋地の结晶＋植物の茎＋斗牛の角
グランテール	41	グランテール＋金×2
デュランダルの强化	42	デュランダル＋金×2

两手剑	等级	所需材料
ツーハンドソード	11	クレイモア＋铁＋铜×2
ツーハンドソードの强化	15	ツーハンドソード＋铁＋铜
グレートソード	18	ツーハンドソード＋＋キレイな丝＋やすい布＋キレイな皮＋胞子＋植物の茎
サイクロンブレード	19	クレイモア＋もこもこなわた＋铁＋根つこ＋カメのこうら＋风の结晶
グレートソードの强化	21	グレートソード＋铁＋铜
フレイムセイバー	22	クレイモア＋铁＋サソリのはさみ＋火の结晶＋植物の茎＋やすい布
サイクロンブレードの强化	24	サイクロンブレード＋铁
フレイムセイバーの强化	27	フレイムセイバー＋铁
グランドスマッシャー	42	アースシェイド＋毛皮＋发火药＋强固な角＋やすい布＋地の结晶
斩々舞	43	太刀＋使えない矢尻＋良い布＋サソリの尻尾＋豹の爪＋强固な角

枪	等级	所需材料
ランス	12	スピア＋铁＋铜
こんぼう	15	スピア＋根つこ＋丈夫なツル＋丈夫な丝＋大根＋地の结晶
こんぼう强化	18	こんぼう＋铜
ランス强化	16	ランス＋铁＋铜
ヘヴィランス	30	银＋发火药＋鸟の羽＋斗牛の角＋丈夫なツル＋ランス
ヘヴィランス强化	34	ヘヴィランス＋2铁
フレアランス	35	火の结晶＋サソリの尾＋使えない矢＋ヘヴィランス＋サソリのはさみ＋トマト
フレアランス强化	39	フレアランス＋铁＋铜
ブラッドランス	40	毒の粉＋战士の证＋ボロい包带＋ドグロ＋フレアランス＋胞子
ブラッドランス强化	43	ブラッドランス＋2铜
如意棒	43	巨人の爪＋地の结晶＋魔力の结晶＋良い布＋キレイな丝＋こんぼう
メトウス	46	豹の爪＋毒の粉＋巨人の手袋＋キレイな皮＋胞子＋ブラッドランス

锤子	等级	所需材料
フォーハンマー	5	バトルハンマー＋铁＋铜×2
フォーハンマーの强化	12	フォーハンマー＋铜＋铁
グレートハンマー	22	ウォーハンマー＋植物の茎＋铁＋虫の皮＋やすい布＋使えない矢尻
グレートハンマーの强化	28	グレートハンマー＋铁×2

锤子	等级	所需材料
フレ-ムハンマ-	29	バトルハンマ-+もこもこなわた+ボロイ包。
シュナ-ベル	32	ウォ-ハンマ-+サソリのはさみ+巨人の手袋+战士の证+巨人の爪+银
アイスハンマ-	34	バトルハンマ-+肩当て+巨人の手袋+妖精の粉+巨人の爪+水の结晶
フレ-ムハンマ-の强化	35	フレ-ムハンマ-+铁×2
シュナ-ベルの强化	36	シュナ-ベル+银
スカイハンマ-	36	バトルハンマ-+风の结晶+毛皮+丈夫な丝+鸟の羽+根つこ
スパイクハンマ-	37	グレ-トハンマ-+上质の毛皮+やすい布+肩当て+にかわ+银
スパイクハンマ-の强化	40	スパイクハンマ-+铁+银
ギガントハンマ-	42	グレ-トハンマ-+ハンマ-の破片+昆虫のアゴ+狼の牙+胞子+金
アイスハンマ-の强化	42	アイスハンマ-+银×2

斧子	等级	所需材料
ポ-ルアックス	18	バトルアックス+铜×2+铁
オ-ルデ-ル	22	ポ-ルアックス+战士の证+铁+根つこ+サソリの尻尾+毛皮
ポ-ルアックスの强化	24	ポ-ルアックス+铜+铁
オ-ルデ-ルの强化	27	オ-ルデ-ル+铁
グレ-トアックス	30	ポ-ルアックス+サソリの尻尾+虫の皮+银+丈夫なツル+斗牛の角
デモンズアックス	34	オ-ルデ-ル+ドクロ+金+毒の粉+鸟の羽+魔法の粉
グレ-トアックスの强化	37	グレ-トアックス+银
デモンズアックスの强化	40	デモンズアックス+金
トマホ-ク	40	バトルアックス+鸟の羽+昆虫のアゴ+豹の爪+头巾+风の结晶
トマホ-クの强化	42	トマホ-ク+金

杖	等级	所需材料
スタッフ	13	トイハ-ブ+ロッド+胞子+植物の茎+虫の皮+根つこ
スタッフ强化	17	スタッフ+铜+エメラルド
シルバ-ロッド	18	リンゴ+キレイな丝+ロッド+やすい布+石+银
シルバ-ロッド强化	23	シルバ-ロッド+银
フレアロッド	25	ロッド+良い布+火の结晶+魔法の粉+发火药+铁
ア-スワンド	28	ロッド+昆虫のアゴ+巨人の手袋+铁+魔法の粉+地の结晶
アイスロッド	30	ロッド+カメのこうら+水の结晶+使えない矢+魔法の粉+铁
フレアロッド强化	32	铁+フレアロッド
ライトニングワンド	34	ロッド+ドクロ+风の结晶+鸟の羽+铁+魔法の粉
ア-スワンド强化	35	ア-スワンド+铁
アイスロッド强化	37	铁+アイスロッド
ワイザ-ドスタッフ	38	スタッフ+キレイな皮+もこもこなわた+やすい布+魔力の结晶+魔法の粉
マジックステッキ	39	シルバ-ロッド+キレイな皮+キレイな丝+小さな结晶+根つこ+魔力の结晶

东洋武器	等级	所需材料
シ-カッタ-	25	クレイモア+水の结晶+魔力の结晶+キレイな丝+キレイな皮+カメのこうら
シ-カッタ-の强化	28	シ-カッタ-+银×2
太刀	33	グレ-ドソ-ド+古代鱼の骨+银+にかわ+小さな结晶+肩当て
太刀	36	太刀+铁×2
パニッシャ-	49	カッツバルケル+坏れた木箱+小さな结晶+シルクの布+怒りの牙+魔人の角
パニッシャ-	49	パニッシャ-+金+プラチナ
月影	65	苍眼ノ太刀+狼の牙+にかわ+小さな结晶+ボロイ包。
月影	72	月影+银+铁

熊潇	因为想玩，所以才加倍地学习。不然那一大摞的外文码，咋去破译啊。
读者资料	男，17岁，湖北省荆州市荆州区江陵中学高三（1）班，434020，QQ871573847

从简单的常识到幕后的秘闻一网打尽



秘闻12

符文背后有许多不为人知的秘密，这次就为大家公开了珍藏的《符文》开发秘闻。

秘闻1 从全盘否决的企划开始

从之前的采访已经得知《符文》是MARVELOUS和NEVER LAND公司联手合作开发的游戏。NEVER LAND和《符文》之间到底发生过怎么的事情呢？MARVELOUS的桥本和NEVER LAND的宫田给我们描述了当时的情况。

桥本 在我完成了企划书之后，曾问过宫田“要试试做这款游戏吗？”。坦率地说，我当时吃了闭门羹啊…。

宫田 最初见到企划书我。看到企划书，提出了疑问，把最大的卖点去掉了没关系吗？《符文》的蓝本是《牧场物语》，不存在战斗的温馨祥和的世界观是其最大的卖点。但是，我看到企划书上竟然写着“有战斗”呢。

这是完全颠覆了《牧场物语》的概念，相当具有冲击力的企划书。那么宫田的疑问最后是如何彻底消除的呢？

宫田 看到了企划书之后，和桥本有了见面的机会。桥本对我说了这样的话“要想开扩新的用户层，如果还走和以前相同的路线是不行的”。我可以强烈地感觉到他想做出全新作品的热情。之后又和他反反复复见了很多次面。最后，我终于说出“好，就这么做了”。

说起来，桥本为什么给NEVER LAND带来这个企划书呢？

桥本 我只是单纯地喜欢NEVER LAND的游戏，这就是最大的理由呢。还有一个理由就是正值《牧场物语》迎来了10周年之际，而我们想做出和目前为止不一样的作品呢。这样想着的MARVELOUS做出了幻想的世界，想做出既包含着像《牧场物语》一样的日常生活又包含着幻想的生活。

NEVER LAND理解了桥本这样的想法呀。

桥本 NEVER LAND如果拒绝的话，就不会有《符文》这个游戏的存在了。我没有想过要给其它的开发公司提案这个企划，只考虑了NEVER LAND。

宫田 谢谢。我也玩过超级任天堂版的《牧场物语》，这是我非常喜欢的游戏。正是因为这样，看到了桥本带来的企划内容，我吃了一惊，竟然是以所喜爱的游戏为蓝本的作品呢。所以我就想可以做和这个游戏有关的作品真是太好了。

秘闻2 意外地发现MARVELOUS和NEVER LAND曾经合作的作品

在《符文》之前就已经合作过！

实际上，《符文》并不是MARVELOUS和NEVER LAND的初次合作。早在2年前就已经在GBA平台发售过的《边境传说》就是两家合作开发的游戏。顺便一提，这个游戏也是桥本和宫田联手的作品。



↑这是款在保护大家的同时还要想办法从异世界里逃脱出来的游戏。

秘闻3 《符文工厂》之后游戏不断增加的桥本

已经是游戏杂志熟客的桥本。因为《符文》的大成功，所负责的游戏也在逐渐增加中。这回初次公开的《花与太阳和雨》也是他的作品。

当他被问到“这样没关系吗？”，桥本笑着回答“因为喜欢所以干起来非常快乐”。

桥本好像对游戏制作乐在其中呢。

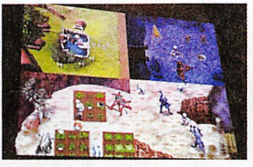


刘浩嘉	努力吧！《PG》的各位，我们玩家永远支持你，用热情的火焰去制作吧！燃烧吧！FIRE!
读者资料	男，15，广东省广州市新港西路152号6栋204房，510300

秘闻4 2年前的发表会毁誉参半

05年11月1日举行的《牧场物语“马上10周年”纪念发布会》上，初次公开了《符文》。

桥本 把田地设计成横躺着的怪物，无论如何这样的画面也让大家感觉到了强烈的冲击感。得到了我们想要的反映。但是请大家放心，即使有战斗绝对不会失去《牧场物语》的乐趣。



↑在《牧场物语》的发布会上，池田制作的图像公映在屏幕上。吸引了许多玩家的眼球。引起了强烈的反响。

秘闻5 扎哈是主人公？

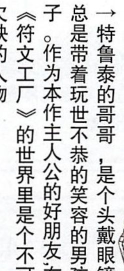
发布会的时候公映出来的影像。仔细看的话主人公…。让我们来问问担任人物设计的池田。

池田 这个，实际上是扎哈。

原来如此，当初决定的主角是扎哈吗？

池田 不是这样的。因为扎哈这个角色进行的比较快，所以公映扎哈并没有特别深的意义（笑）。

好像应该说正是因为用了扎哈的形象游戏才能被公映的吧。





→特鲁泰的哥哥，是个头戴眼镜总是带着玩世不恭的笑容的男孩子。作为本作主人公的好朋友，在《符文工厂》的世界里是个不可欠缺的人物。

秘闻8 可以“抚摸”城里的居民了？



↑虽然能对居民使用“好朋友手套”，但是真做这种事情的话，不会被城市里的大家讨厌吗？

在《符文》的系统里，怪物成为伙伴后是可以一起战斗的。为了使其成为伙伴，要用“好朋友手套”极耐心的抚摸头部。

阿部 不只是怪物，从内部还传出了“也想抚摸城里的居民”这样的话。

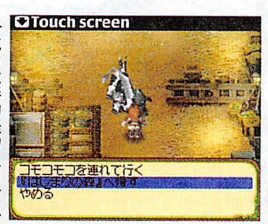
宫田 对于系统倒不是不能做到的事情。但是，和怪物一样也抚摸居民的头部的话…这才是根本的问题，今后也不会再有这样的设定吧。（笑）

秘闻7 守护着不能放弃的东西进行战斗

提出以《牧场物语》为基础，再加入战斗的要素是桥本。但是要想真正实现的话应该有必须要克服的障碍吧。

宫田 桥本跟我说过要是加入战斗要素的话，以前的玩家可能会提出批评。但是这次就不要在意批评来干吧”。之后是完全不受《牧场物语》的框架而把游戏做出来的。

而且游戏里没有杀死怪物的场面，而是要用魔法，把怪物送回到最初之森。把这条“即使有战斗，但是也没有残忍的杀戮”作为不能放弃的前提。这在今后也会是非常重要的一项呢。



→成为伙伴的怪物返回时说出了想回到“最初之森”的这想法。需要大家选择放他回去或者不放他走。

秘闻6 划时代的OP动画

《符文》第一作的发售是在06年8月24日。当时想做得令人出乎意料，所以用了全语音开场动画，这是之前没有过的事情。

桥本 开场动画给人留下了深刻的印象。向MARVELOUS和动画制作公司提出了加入和《牧场物语》风格不同画面的方案，并问他们“要做成这样的作品如何？”。

这是谁也没有想到的事情，在DS卡上怎么可能再现这样的动画场面呢。

桥本 非常感谢。不仅加入了全语音的歌曲，还有和与歌曲差不多长度的开场动画，真是十分不容易啊。

容量问题是个值得注意的地方啊…。

宫田 之前从没有过的，使用了1G的ROM。除了开场动画以外，还在没有全语音的游戏中也加入了语音呢。真的是容量的最大限度了。



→看了这个的话，就容易理解拉古娜和密斯特之间的关系和游戏的内容了。主题歌中LIA具有透明感的声音也给人留下了非常深刻的印象。

洪宇平	在玩游戏的时候千万不要影响到学习，但也不要一学学到很晚，那将比玩游戏还要糟糕。
读者资料	男，16，辽宁省沈阳市于洪区东平湖街336号高一3班，110141

秘闻9 满足了广大玩家的愿望可以让角色结婚

第一作募集构思的企划中，在最后的统计中发现，大家最多的强烈愿望就是能加入结婚系统啊。当初是否会被加入也是经过了很长时间的讨论啊。

宫田 我说过如果可以做的话的确想做…

桥本 不过实际上也不是可不可以做的问题啊。而是要考虑的因素很多。能不能做好的问题。

宫田 因为女主人公（候补）有11个人，所以必须要考虑全新的11人份的结婚事件，而且结婚前后的事件和台词都是必不可少的。因为要优先确保第一作的基本系统，所以要求巨大作业量的结婚系统，陷入了加入还是不加入的严峻状况。

桥本 但是玩家又有非常强烈的愿望，虽然情况真的是很严峻，但是因为玩家的强烈愿望。最后我们还是说了“做吧”这句话呢！



←在第一作中的十一位女主人公候补也有属于个性派的。即使玩家与她的关系很好也不一定会结婚哟。



←关于结婚，广大玩家有非常多的强烈愿望。收到了这位读者热情的明信片。很高兴呢。

秘闻10 LOGO中的变化

看了《符文2》的LOGO后，应该有很多人注意到《新牧场物语》的标志消失了。

桥本 第一作的LOGO包含有全新《牧场物语》的涵义，加入了很多新鲜的东西。但是又给人和《牧场物语》不一样的印象。



→作为《符文》系列的第二作希望迈出新的一步于是决定把《新牧场物语》的标志去掉了。

秘闻11 最大限度地实现了角色的半身像

不只是结婚，角色的半身像也是为了满足读者的强烈愿望，才在系统中得以实现的。

宫田 虽然这是开发上的问题，但是在对话窗口的旁边同时出现半身像是很有难度的问题，做起来相当的困难。可是想到一定要满足玩家的愿望，所以一直不断努力进行着。





↑导入前的画面很空旷。



↑导入后，果然不同凡响呢。

秘闻12 最先运用了Wi-Fi

说到要“不断地做出来新的东西”，对DS上的通信系统“Wi-Fi通信”来说也是一个重大的挑战。程序设计者的阿部和我们说因为之前做过的例子很少，所以没有什么经验，做得很辛苦…。

阿部 到了开发的结尾阶段还说过像“到底该怎么做”这样的话，进行得相当困难，自己都没有多少信心了。说起来在DS上导入的通信系统，在我们制作过程中经常出现错误。分析错误之后又要重新进行作业。因为这次毕竟是Wi-Fi系统的首次导入，在这之前谁也没有做过。所以一直和任天堂的相关部门边商量边反复试行，纠正错误。过程中的确有很多问题，耽误了不少时间，但是工作伙伴们很齐心，一起加班解决了一个个难题。所以这里还要再一次对他们说一声辛苦了！



↑在第一作中可以进行屏幕画面的交换。

胡文斌	为什么总是看不到我的“身影”呢？
读者资料	男，17，辽宁省抚顺市东洲区第十中学三年6班，113004



《符文工厂2》独家 独家采访内容揭露

由《符文2》开发人员这里得到内幕,从开发的趣闻到幕后的秘密,全都是FANS非常感兴趣的话题。

由2部构成的《符文2》

—对于《符文工厂2》的开发各位辛苦了!

桥本 非常感谢。这次负责开发的NEVER LAND公司也来人了。一直都是我在说,我想这次由NEVER LAND的人就开发的内幕说点什么吧。

宫田 我是本作的监督宫田。亲爱的读者们,做募集构思这个企划的时候多亏大家照顾了!

—不敢当,采用了读者们的构思,真是非常感谢呢!

宫田 这次采用了其中6个构思,即使没有采用的也都是非常有趣的构思。而且就算只是收到从玩家寄来的信,作为制作者也已经非常高兴了。

—在游戏开发的中途加入读者的构思很困难吧?

宫田 这是当然的,也有重新构建系统的时候。但是比起来,因为制作《2》本身就已经进行得很困难了,所以把构思加入到其中应该说并不是很辛苦呢。

—顺便问一下,在开发游戏过程中就整体来说哪方面进行得比较困难呢?

宫田 最大的困难就是要成为由2部构成呢。而且,因为在第2部中可以选择主人公的性别,所以这样和第1部合起来的话,就好像做了3张不同的游戏一样。



变得更优秀的画面

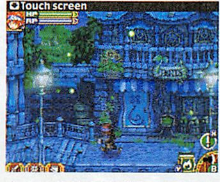
—玩的时候很有现实的感觉,画面也非常漂亮呢。

池田 对于前作的画面制作,有各种各样不能令人满意的部分。因为在《2》中投入了优秀的工作人员,所以可以理解画面为什么变得更加优秀了。

宫田 在DS上做出这样画面,实际是很了不起的事情。

—特别是走在城里的时候,所表现出来樱花和雪片的飞舞和飘落。

池田 樱花也是为了让游戏可以变成更好,大家根据自己的判断制作出各种游戏背景。虽然日期相当紧迫,却不觉得"辛苦".真的是用"快乐"的心情制作出来的。



↑除了能够表现季节感,还能够表现出夜晚朦胧的感觉。

前作遗留事件与"学校"有关

—桥本给了我们很大的暗示呢。

宫田 "学校"这个词有非常吸引人的感觉。令玩家想到"在学校应该会发生什么事情吧",于是就浮现出来了各种各样的构想。

阿部 但是一考虑到有关制作的事情,就很容易联想到巨大的工作量。从宫田那里第一次听到"学校"这个词的时候,露出了无法言表的情绪(笑)。

—由2部构成已经非常不容易了,还构建学校系统?

池田 想都没想就随口说出"能做"。如果只考虑自己这部分工作的话倒还没有关系,但考虑到剧情和程序等等各位的辛苦,就觉得这不是寻常的困难啊…涌出了自己必须克服阻碍这样的使命感。

宫田 池田也特别考虑到了现实,我因为是企划人,常有"这个也想做那个也想做"这样的感觉。我想做出真正有趣的东西,也是因此而使开发进行得很困难。首先第一位要考虑的事就是要尽可能和系统相关联…这个事情。只在一个叫学校的箱子里,与老师的对话或者和同学的交流等等,只发生这样的事情的话就很没意思了。

意见组



桥本嘉史
制作人

生于兵库县。所属MARVELOUS娱乐公司。除了《符文》外,还负责《盗贼公主》、《胧村正妖刀传》等多款游戏。是游戏杂志上众所周知的著名制作人。



池田佳正
设计组组长

1972年生于静冈县。所属NEVER LAND公司设计部。是负责《符文2》的画面设计等等。不只是负责《符文》中BOSS人物等怪物的设计,还负责战斗系统的企划和设计。

杨龙	拥有掌机,生活乐滋滋,呵呵!
读者资料	男,19,浙江省绍兴县平水镇宣源气体有限公司,312050



在学校地下开动矿车的计划

—这次在第2部的学校里，可以做在第1部的学校中无法做到的事情，从这点来看，学校似乎变成了非常重要而有意思的场所呢。

宫田 前作中是在家里进行冶炼和调和，在《2》中却是在学校里进行。调和（制作方法）的学习是在学校内的多功能教室中进行的，这样就很容易理解学校存在的必要性了。但是也许是这种意识过强的缘故，原本的学校感觉可能反而变淡了吧。当初还说过要加入郊游和运动会等等这些有学校感觉的事件。

阿部 这么说的话，也说过要在学校的地下中铺设线路这样的话呢。

—线…线路？

宫田 是开动矿车的想法呢。因为第2部的主人公是个孩子，在地下也有像秘密基地这样的东西呢。想使用タミタヤ魔法，在城市的地下开动矿车呢。

—好像是很有趣的主意呢，为什么不用了呢？

宫田 是因为优先度的问题。比起这个好好的完成学校的基本系统还是更重要。

阿部 作为程序设计者一想到真的要做，就心惊肉跳的。因为是非常大的改动…

宫田 结果在学校的地下开动矿车的计划，并没有真正放到工作日程当中，只是随口一提很快就忘掉了。



↑从玩家征集的意见中，不只有大家一起去郊游的构思，还有可以野餐的想法。这个有趣的想法最后被制作人采用了吗？



和阿莉西亚结婚会有好事发生？

—接受公告栏委托的时候，阿莉西亚的住处占卜非常方便呢。

宫田 实际上是听取了前作玩家们的意见，“不知道城中居民都住在哪里”这样内容的意见非常多。把《符文》的居民们根据时间和日期的活动列成表。这样的话就解决了上述问题。但是又不想破坏游戏的整体氛围。于是因为有占卜师这样的人物，就变成了用占卜说出大家的住处呢。

—说到阿莉西亚的话，的确很奇怪，天气和住处的占卜竟然完全正确呢。

桥本 也许实际上是个很厉害的占卜师（笑）。

宫田 尽管这么说，对于占卜恋爱这个理由还是有点牵强呢（笑）。这样的女朋友，结婚的话肯定会有“好的事情”发生。请一定要试试和她结婚。



→具有超强个性的占卜师阿莉西亚。如果能和她结婚的话，利用她的占卜能力，应该会发生好事吧！？很令人期待和她的结婚呢。



上部主要是恋爱，下部主要是战斗

—虽然也有学校的存在，但是从第2部开始游戏的感觉就突然不一样了呢。

宫田 这么说也可以吧，第1部和第2部是完全不一样的游戏。第1部是以恋爱为中心的，主人公和女主人公候补们结婚是最大的目标。当然，在迷宫中也可以和怪物们战斗，但这是辅助的要素，完成公告栏上的委托，和女孩子进行愉快的约会这是主要的呢。

—上部是以恋爱为主的，那在下部中什么是主要的呢？

宫田 第2部是以战斗为中心的。为了解开在第1部中留下的谜，一个名叫卡尔的孩子向迷宫进发了。

—为什么第1部和第2部中主要的部分不一样了呢？

宫田 我们想到如果反复进行相同事情的话，大家应该会感觉到腻吧。我们不想第1部和第2部中的不同只是改变了主人公…。

—在第2部中改变了非常多啊，不只是战斗还有迷宫的范围也扩大了，作为敌人的怪物也变得更难对付了呢。

宫田 的确是这样的。和在第2部中登场难以对付的怪物进行战斗的话，武器的合成就变得非常重要了。说到敌人的话，实际上前作中的战斗系统被改动的地方非常多，相当于又重新做了一遍。

—具体的是什么？

池田 战斗系统是我负责的，把主人公和敌人的动作全部都进行了变更。而且把敌人的思维也进行了强化。

—正因为如此，才能够体验1对1紧迫的战斗感…。

池田 虽然这次怪物变得难以对付，但主人公也能使用各种各样的必杀技进行战斗，使战斗变得相当有趣呢。

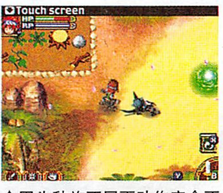
宫田 但是因为《符文》这款游戏有很多女性玩家，所以不是只依靠力量的形式。如果遇到强敌的话，只要制作出强力的武器就可以了。请认真的学习，加油冶炼吧。

阿部 如果有人觉得用冶炼来制作出强力武器很麻烦，游戏还有这项功能，可以从已经进行了一段时间游戏的朋友那里，利用通信交换到强力武器。

池田 伙伴怪物也是相当强大的。利用“好感”使伙伴度上升的话，怪物可以变得越来越强。

—这么说在第2部中有BOSS战了啊。

宫田 BOSS可是极难对付的呢。因为BOSS战之前有保存点，所以可以进行多次挑战…



↑因为种族不同而动作完全不同的怪物，攻击的方法也是多种多样，疏忽的话可很危险哦。



宫田正英

游戏总监督

1967年生于北海道。所属NEVER LAND公司企划部。现在负责《符文》、《符文2》的监督和企划。曾监督过任天堂的《艾斯特波利斯传记》系列等等，一直在制作评价很高的动作RPG。



“公告栏”的委托有200种以上

—《2》中最吸引人的公告栏，到底有多少种委托呢?

宫田 第1部与第2部合起来可以达到200种以上。但是，也有些委托在主角跟某人结婚以后就不会再出现了。因此，只玩一周目的话是无法见到全部委托的。

—在玩之前，可以想象到一些挣钱，或辅助事件的一些内容…

宫田 公告栏与剧情发展有很大的关系。特别是在第一部中,完成公告栏的某些委托之后故事才能继续进行。而且还有很多和故事没有直接关系的简单委托。比如只是听听居民的牢骚等等。（笑）

—相当新鲜呢。

宫田 但是听了牢骚后，就大概能明白居民的想法了，也可以更深一层了解其性格呢。即使在开发内部，对这个系统的评价也是非常好呢。只是做了这个系统的话，制作《符文》下一作的时候，想要做出超越这个的东西，反而令人担心啊…

—下一作公告栏的委托数量要变成3倍吗?

桥本 制作《符文》的时候并没有考虑要向增加数量的方向进行。如果要做下一作的话，想做出不一样的形式而让玩家们大吃一惊呢。

宫田 想在《符文》系列中一直不断地提供这样新颖的东西。在《2》中学校和公告栏系统就是这样的东西。

—预测失败的提问，失礼了（笑）。看来不只是数量增加还有新颖的构思呢。公告栏委托的增加有什么规则吗?

宫田 因为各种各样条件相互联系相互作用，所以基本上和伙伴度，好感度有很大的关系。伙伴度，好感度上升的话，就可以从居民那里追加委托了。

—公告栏委托不断增加的话，就想全部完成呢。

宫田 没有“被强迫去完成的感觉”，是自己想去完成委托呢。可以从各种各样的人物那里得到公告栏委托，如果完成了的话自然地就会和很多人物变得亲密了。



结婚后备受欢迎的愉快生活

宫田 上文说起结婚。《2》因为是由2部构成的，所以把结婚的难度降低了。如果普通进行游戏的话，也许用不了1年就可以结婚了。

—好感度不断上升的话，台词也会逐渐变成谈情说爱的内容呢，这是宫田无比倾心的吗?

宫田 怎么会呢?（笑）确实因为我想对于好感度的不同阶段，台词内容也应该有所变化，所以我是留意到这点来写台词的。

— 如果结婚后也很受欢迎，这次游戏中可以离婚吗?

宫田 当然不可以，这次游戏里没有这个设定呢。不过倒是有想离婚这样想法的玩家，但是这么做的话到底还是不行的…

阿部 对了。如果不可以离婚的话，用魔法把妻子送回到森林里就可以了呀！（笑）



←随着游戏的进行,如果好感度上升到一定程度的话，这个女孩子的台词就会是变成“今天也能见到你很高兴”。这样的设定，是不是很有意思?



因为优柔寡断而被讨厌了!?

—不只是有公告栏事件，也准备了很多熟悉的触发事件呢。

桥本 节日事件是非常有趣的呢。到底选哪个女孩子，真是令人十分苦恼啊。

—如果想要邀请全部女孩子的话，她们会生气的…

阿部 我也是初次玩的时候，惹女孩子生气了。在当初的预定中应该是可以邀请所有人的…

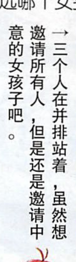
宫田 在重要的时刻不能邀请所有人。是桥本说出“不能是所有人只能是几个人”这样的话呢。

桥本 想让玩家们后悔呢（笑）。

—阿部正巧中了圈套呀。

阿部 嗯嗯，中了圈套了。

桥本 和预想的完全相同（笑）。在之后的事件中“到底选哪个女孩子好呢”会令人非常苦恼啊。





↑三个人在并排站着，虽然想邀请所有人，但是还是邀请中意的女孩子吧。

可玩60个小时以上的超大容量

—顺便一提，《2》可以玩多少个小时?

桥本 前作大概是50个小时，《2》则有60个小时以上的容量。

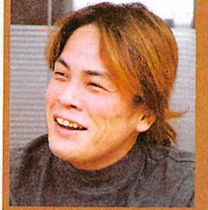
宫田 完全把握游戏进程的开发人员，即使只是以通关为目标，也花了30个小时呢。

—这次是由2部构成的，大概要花些时间呢。

宫田 而且第2部还没有完…不是吗?

—咦，这样吗?

宫田 玩起来非常有趣，请大家期待吧！



阿部智司
程序设计组组长

1976年生于兵库县。所属NEVER LAND公司技术部。是从《符文》的开发中途加入到这个队伍中的,在《2》中作为开发人员参与游戏的开发,并负责实现企划组和设计组构思的工作。

王若同	愿第100期PG如大棚一般，展翅高飞！
读者资料	男，12，陕西省西安市莲湖区丰登北路390楼33号，710077，QQ674966331



《最终幻想4》研究

◆二周目继承要素

物品方面

继承金のリンゴ、银のリンゴ、ソーマのしずく、未使用过的技能道具、未使用过的4种召唤魔法（道具形态存在时）、各种尾巴（除了老鼠尾巴）、ダークマター、洋葱装备（オニオン系）、精金铠甲（アダマンアーマー）。

技能方面

一周目时给角色使用技能道具学得的技能。部分技能需要给角色使用n个技能道具后才可以获得，如果在一周目进行投入了，下一周目的时候就不用重新投入了，到时就可以直接获得了。

魔法方面

魔法只继承通过道具学会的召唤魔法,共四种。

其他方面

怪物图鉴完全继承。

兔子相关的分支任务全部继承。

地图完成率继承。

波奇卡的能力和训练成绩继承。

剧情过场CG继承。

不能继承的

金钱、经验值、等级、状态，用尾巴换的装备以外的所有装备。用道具提升的HP和MP上限。

◆波奇卡的服装

パラディン（圣骑士）：セシルとゴブリン100匹讨伐成绩9999。

りゅうきし（龙骑士）：カインと100メートルジャンプ成绩9999。

しろまどうし（白魔道士）：ローザと100秒冥想成绩9999。

しょうかんし（召唤士）：リディアと宿题100问できるかな成绩9999。

にんじゃ（忍者）：エッジと手里剑100投。

ゴブリン（哥布林）：进入二周目之后获得。

ゼロムス（最终BOSS）：怪物图鉴完成度100%后获得。

李凯强	珍惜游戏每一天，健康生活。
读者资料	男，19岁，云南省玉溪市峨山县

◆兔子相关分支任务

在游戏中兔子是一个支线任务,可以在一周目完成,如果没完成是可以继承到2周目中的,然后接着上次的进度继续完成。其实任务的完成方式主要是跟他们对话,后期会让你帮忙做一些事情。下面就是流程了。

1、バロン城遇到
2、ミストの洞窟遇到
3、カイポ遇到
4、ファブール城遇到,之后可以在胖陆行鸟那里看怪物图鉴。
5、チョコボの森遇到,之后可以在胖路行鸟那里看事件动画。要卖帐篷的时候选はい,用300可以买下帐篷。
6、バロンの町武器防具屋遇到。
7、トロイアの町遇到,对话后将牛奶给塞希尔,到酒场转交后回去报告。之后就可以在胖陆行鸟那里听音乐鉴赏了。
8、アガルトの村上方一个屋子前面,需要给它レインボープリン,这个道具通过打布丁一族可以低几率获得。
9、ドワーフ城武器屋和防具屋中间的隐藏房间遇到,对话两次后进入战斗,胜利后获得技能道具サミング。
10、幻兽の町波奇卡家左方,输入喜欢的人的名字。
11、ミシディア祈りの馆遇到,得到技能???へのおもい,???是上面输入的名字。
12、月のハミングウェイの住处
13、出现地点不定,初次遇到后可以得到技能エンカウントなし,装备后可以不遇敌。
下面是可能出现的地点:

地下の湖B1F
ホブス山のBOSS战场所
シルフの洞窟B2F地图上方隐藏房间
幻兽神の洞窟B1F地图右方隐藏房间
バロン南西陆行鸟之森
ファブール城东北方陆行鸟之森
试练の山南方陆行鸟之森
トロイア东岛陆行鸟之森
トロイア南陆行鸟之森

◆腹黑骑士的孤单道路

这个其实是在说塞希尔,为什么这么说呢?因为在FF4中人物加入的等级都是固定的,而队伍中的同伴入队离队也比较频繁,除了塞希尔之外,中途练的等级在下次加入的时候就等于白费了。所以,最简单的方法就是让塞希尔一个人去得经验值,不管其他同伴的死活,是不是很腹黑啊?

其实这个方法很好实现的,虽然游戏初期塞希尔的暗黑被改成了单体攻击,但实力上还是很强的。中途加入的角色一般等级会比你低,有时有没有他们辅助都无关紧要,只要把塞希尔一个人的等级练上去,部分BOSS战都可以形成单挑的局势。

由于塞希尔在试练之山之后等级会变成1,所以之前暗黑骑士状态不用练太高了,只要能打过那些BOSS就可以了。在变成圣骑士之后,可以在陆行鸟森林附近练级,HP少了可以用回复魔法来补充,如果MP不够可以到陆行鸟森林里找白陆行鸟补充。

在磁力洞窟中尽量不要让塞希尔一个人去跑地图,因为里面怪物有的会即死魔法,一个人的话,就GAMEOVER了;在外面练级的时候小心缓缓石化状态。

另外一点就是在队友离队前一定要把装备解除掉,不过笔者用的上面的方法,一路上都不给他们装装备。在队友们加入不离队后就可以开始练他们了。下面是他们正式加入的时机。

莉迪亚(召唤士):在矮人王国一战之后正式加入。

罗莎(白魔道士):在被救出后正式加入。
艾吉(忍者):直接正式加入。
凯因(龙骑士):打倒巨人之后正式加入。

◆召唤兽妖精与菜刀

杨舍身摧毁塔的炮台之后,再次回到地底世界时。在妖精洞窟的房子里可以遇到躺在床上的杨,然后去找杨的老婆,她会给你平底锅,回到妖精洞窟对杨使用之后,可以得到杨的技能还有妖精的召唤魔法,以及最强的投掷武器——菜刀,装备限界突破后可以给敌人40000左右的伤害,不过是消耗品。

◆可以作为道具使用的装备

游戏中一些装备使用后是带有魔法效果的,比如火焰杖使用后会放出火魔法。在平时自动战斗中灵活使用这些道具可以节省很多MP。这些效果可以靠物品效果两倍的技能进行提升。

秦欣	作为译名中学生,我忍不住唱到:隔着铁窗望明月,心中徒伤悲,何时还我自由,何时还我青春……
读者资料	男,14岁,湖北省武汉市江岸区连城村

装备	魔法效果
フレイムロッド、フレイムソード	ファイア
アイスロッド	ブリザド
サンダーロッド	サンダー
ほのおのやり、ファイアビュート	ファイラ
アイスブランド、こおりのやり	ブリザラ
だいちのハンマー	クエイク
ホーリーランス	ホーリー
ほしくずのロッド	プチメテオ
リリスのロッド	アスピル
へんげのロッド	ポーキー
ようせいのロッド	コンフュ
ブレイクブレイド	ブレイク
ねむりのけん	スリプル
つえ	ポイゾナ
いやしのつえ	ヒール
ミスリルのつえ	バスナ
はどうのつえ	ディスペル
けんじゃのつえ	レイズ
ディフェンダー	プロテス
エルフィンボウ	シエル
マサムネ	ヘイスト
ダンシングダガー	ダンシングダガー
ロッド	マジックアロー

◆防御异常状态的防具

毒：ひかりのたて、リボン
阴暗：クリスタルメイル、しろのローブ、リボン
眠り：ひかりのたて、イージスのたて、ドラゴンシールド、クリスタルのたて、くろずきん、しゅうじんのふく、クリスタルリング、リボン
沉默：ミスリルシールド、クリスタルメイル、しじんのふく、ルーンのうでわ、リボン
混乱：ミスリルシールド、フレイムシールド、アイスシールド、ダイヤシールド、ひねりはちまき、クリスタルリング、リボン
麻痹：フレイムシールド、アイスシールド、ダイヤシールド、イージスのたて、ミネルバビスチェ、クリスタルリング、リボン
咒い：ひかりのたて、リボン
石化：イージスのたて、だいちのころも、リボン
战斗不能：ひかりのたて、イージスのたて、リボン
カエル：あんこくのたて、デモンズシールド、クリスタルメイル、リボン
コビト：あんこくのたて、デモンズシールド、クリスタルメイル、きょじんのこて、リボン
コブタ：あんこくのたて、デモンズシールド、クリスタルメイル、ルビーのゆびわ、リボン
バーサク：クリスタルメイル
ストップ：イージスのたて、リボン、オニオンシールド
スロウ、スリップ、濒死、死の宣告：オニオンシールド

◆稀有物品和装备

在图鉴上可以看到，每个敌人有四个物品格，代表四种掉落物品，当然，有的怪物只有三个或两个。四个物品的掉落几率分别是20%、12%、5%、0.4%，用物品出现几率上升的技能可以提升掉落几率。这个游戏中一些好装备和道具就是靠打敌人掉落的，运气非常重要。

游戏中有一些武器和防具都是非常不错的，部分需要宝箱里获得，部分就需要打敌人掉落了，下面推荐一些比较好的装备，并提供怪物出现地点，方便大家获得，不过几率比较低就是了，一定要带着稀有物品出现几率上升的技能打。

装备点评

アルテミスの弓：速+7 精+2的弓，可以说是罗莎的最强武器了，虽然不用它去攻击，但提升的几点速度是比较宝贵的。如果刷不到，用与一之弓也可以，少了1点速而已。
ひりゅうのやり：飞龙之枪，虽然比最后入手的圣枪攻击力少了30，但因为月之地下溪谷的怪物有一些是圣属性减半的，所以无属性的武器比较吃得开。特别是这把枪对龙系有特效，刷各种尾巴可以用到。
りゅうのひげ：可以说这个鞭子就是给波奇卡变身准备的，再有就是打BOSS级的敌人，增加的速度可以让行动快一点。
ガラスのマスク：受到其他防具上带有的耐性属性伤害时，伤害为1/4。
きょじんのこて：力+10，还可以防止小人状态，很实用。
クリスタルリング：可以防止混乱、睡眠、麻痹，还有速度+5的效果。
リボン：可以防止很多状态，非常不错的防具。
のろいのゆびわ：全能力-15，可以把防具上带有的减轻属性伤害变成属性吸收，配合龙系装备或精金铠甲十分霸道。
まもりのゆびわ：体+15、冰火雷属性伤害减少。

推荐掉落武器和防具			
武器名	掉落怪物	怪物出现场所	使用警报器出现的地点
アルテミスの弓	月の女神	幻兽神の洞窟、月の地下溪谷	月の地下溪谷B1F
ひりゅうのやり	ブルードラゴン、レッドドラゴン	月の地下溪谷B2F B8F	月の地下溪谷B2F B8F
りゅうのひげ	ブルードラゴン	月の地下溪谷	月の地下溪谷B2F B3F

防具名	掉落怪物	怪物出现场所	使用警报器出现的地点
ガラスのマスク	フェイズ	月の地下溪谷B8F	——
きょじんのこて	オーガ、バーサオーガ、ステイルゴーレム	エブラーナの洞窟B1F	——
クリスタルリング	偷盗：レッドドラゴン	月の地下溪谷	月の地下溪谷B8F
リボン	暗黑魔道士、トーディウィッチ	幻兽神の洞窟、シルフの洞窟	幻兽神の洞窟B1F
のろいのゆびわ	ソウル	试练の山	试练の山入口
まもりのゆびわ	アーリマン	月の地下溪谷	月の地下溪谷B6F

◆各种尾巴入手方法

あかのしっぽ（红尾巴）：交换洋葱剑（オニオンソード），打倒红龙低几率获得。红龙在月之地下溪谷B8F–B10F出现，在B8F使用警报器（アラーム）必定出现。红龙对ストップ免疫，对麻痹不免疫，弱点冰、吸收火、圣暗半减，HP50000。

くろのしっぽ（黑尾巴）：交换洋葱甲（オニオンアーマー），打倒魔人兵低几率获得。在幻兽神洞窟B3F使用警报器必定出现。魔人兵对ストップ和麻痹都免疫，弱点雷，HP28000。

あおのしっぽ（蓝尾巴）：交换洋葱盾（オニオンシールド），打倒雷龙低几率获得。在幻兽洞穴B3F使用警报器必定出现。

みどりのしっぽ（绿尾巴）：交换洋葱盔（オニオンヘルム），打倒绿龙低几率获得，在トメラの村周边使用警报器必定出现。

きいろのしっぽ（黄尾巴）：交换洋葱手（オニオンレット），打倒黄龙低几率获得，在幻兽洞窟前洞口处或ククロの家周边使用警报器必定出现。

ピンクのしっぽ（粉红尾巴）：交换精金铠甲（アダマンアーマー），打倒布丁公主低几率获得，在月之地下溪谷B5F最下层右边房间中使用警报器必定出现。具体打法请看下文。

◆布丁公主打法

布丁公主（プリンプリンセス），HP10000、吸收炎水冰雷风地，ストップ无效，麻痹无效。布丁公主的行动速度很快，只要遇到就是3只一起出现，上来先手使用王女之歌，让全员进入狂暴状态。此外攻击方式还有诱惑。

这里提供一种比较快速的打法，首先要做一些准备工作。装备方面必备水晶甲，因为只有水晶甲才能防止狂暴状态，而水晶甲又只有塞希尔一个人能穿，所以我们战术的主角也是塞希尔。

技能方面准备以下：カウンター（反击）、トレジャーハント（掉落率上升）、ひきつける（吸引敌人）、アイテムのちしき（物品效果2倍)或HP+50%。物品方面准备：アラーム（警报器）在兔子族商店买，价格3000；ほしのすな(星之沙），在ドラメ商店买，价格4800。

把上面的技能都装备到塞希尔身上,塞希尔最好在80级以上。自动指令上装备使用星之沙,塞希尔站位在后列。进入战斗后，王女之歌对塞希尔无效，然后开始攻击塞希尔，塞希尔进行反击，并且使用道具,星之沙的效果是小陨石，大概能给4600–5200左右的伤害。如果有条件装备アイテムのちしき，使用一次星之沙就够了，如果没条件，可以装备HP+50%，这样可以撑到下次使用。

刷之前最好先存好档,如果没出就读档重新刷。

◆尾巴换得装备性能

オニオンソード：攻击力为当前等级×2，命中率为当前等级+50，力为当前等级/3。

オニオンアーマー：防御力和魔法防御力为当前等级，知为当前等级/3。

オニオンシールド：防御力为当前等级/10，体为当前等级/3，防御狂暴以外所有异常状态。

オニオンヘルム：防御力和魔法防御力为当前等级/10，速为当前等级/3。

オニオンレット：物理回避和魔法回避为当前等级/5，精为当前等级/3。

アダマンアーマー：全属性伤害为1/4，全能力+15，物防魔防100，物回避魔回避30。

◆隐藏BOSS战要点

●四天王合体（ゲリュオン）

HP200000 全属性吸收

在二周目打倒四天王连战后，调查中间的圆形设备会出现四天王的合体。如果错过了这个机会也没关系。巴布伊尔巨人被打倒后，在试练之山顶上调查石碑也可以和四天王合体型战斗。

攻击方式

对我方物理攻击反击：のろいのうた(我方全体缓慢)
物理攻击：伤害很高的物理攻击
のろい：我方全员能力下降
ガス：我方全员阴暗、沉默、毒、睡眠
つなみ：我方全体水属性伤害，一定几率即死。
かみなり：我方全体雷属性伤害
ミールストーム：我方全体濒死
ゆびさき：缓缓石化
かえんりゅう：场上全体火属性攻击，敌方为吸收

应对方式

上来最好先手使用スロウ。对物理攻击可以使用ブリンク，或者忍者的分身。对于敌方的几种属性攻击，可以穿精金铠甲+诅咒指轮进行吸收。对于我方全体濒死和其他的异常状态，可以使用洋葱盾来进行防御。基本上以上面的配置可以很轻松的就战胜敌人了。

●原型巴布伊尔（プロトバブイル）

HP400000 属性吸收：无

攻击方式（前半）

9ディメンション：我方单体即死
反击：透过レーザー（我方全体伤害）
バブイルの光：我方单体大伤害

应对方式（前半）

它不会使用物理攻击，9ディメンション可以靠防御"战斗不能"状态的防具无效掉。透过レーザー和バブイルの光就没什么太好的方法了，只能增加魔防力，最好全员装备精金铠甲。特别是バブイルの光，通常都会一下秒掉你。

攻击方式（后半）

在HP1200000以下的时候会改变攻击方式，前面的三种攻击方式都不再使用了。

反击：物体199
回复：回复HP28571
物体199：我方单体大伤害。
圣なる审判：我方全体大伤害。

应对方式（后半）

老实说，后半的时候没有什么太好的应对方式，物体199中了之后基本就是必死。神圣审判的时候一般也会挂掉两三个，如果要是神圣审判的连击可能会导致全灭。回复就不说了，通常是在你受很大伤害进行回复的时候它也在回复。

战术推荐

对于这个家伙，我方全员的装备以提速型为主。うそなき（防御力减半）对这个家伙有效，上来可以先手使用，而且还要先手使用スロウ。我方这边提升状态主要是加シェル(减少魔法伤害)和ヘイスト(提升行动速度)。

如果有条件，还可以让忍者去唱加速歌，这样效率更高一些。

攻击方面可以靠两个人，一个是龙骑士凯因，在使用うそなき之后。凯因装备洋葱剑（因为命中高），技能方面使用暗黑、逆转(濒死攻击力2倍）、限界突破，之后使用跳跃可以给BOSS近6万的伤害。而且跳跃是有时间差的，可以免受一些攻击。

另外一个人就是召唤士莉迪亚。装备早口(咏唱减半）、连续魔法、MP+50%（如果MP不满的情况下），使用陨石或者核融进行攻击,陨石可以造成大伤害，但咏唱时间慢，可以靠ヘイスト和加速歌来进行弥补。

忍者如果不唱歌,可以去投掷风魔手里剑，不过这样比较败家就是了。塞希尔老老实实当队伍中的道具士和小强。罗莎装备早口和魔法全体化，给队伍进行回复。

フェニックス这个技能是必备的,如果有条件，最好给两个人装备上,可以有效避免全灭。另外，隐藏这个技能也是比较推荐的，有时掌握好了可以躲过被攻击的那一回合。我方角色挂了时最好用道具回复，MP少的时候也最好用圣灵药进行回复。

◆召唤魔法及能力提升道具入手方法

ゴブリン：ゴブリン、リルマーダー、サミングウェイ
ボム：レメディボム、ダークグラネイド
コカトリス：ダイブイーグル、コカトリス、ルドランベビー
マインドフレア：マインドフレア
金のリンゴ：金龙、机械龙
银のリンゴ：リリス、グリーンドラゴン、イエロードラゴン、银龙、サンドウォーム、フラッドウォーム、アリゲイター、ギガースゲイター、ズー、ルドラ
ソーマのしずく：トーディウィッチ、暗黑魔道士、モルボル

◆70级之后技能附带成长率

在角色到达70级之后，身上装备的技能会影响到每次升级时能力的增加。不同的技能增加的点数也基本不同。玩家可以根据下面给出的各角色70级时的能力和升级时技能修正的点数来决定成长方向。不过，在算最后能力的时候不要忘记算上装备附带的能力点数。

70级时各角色能力

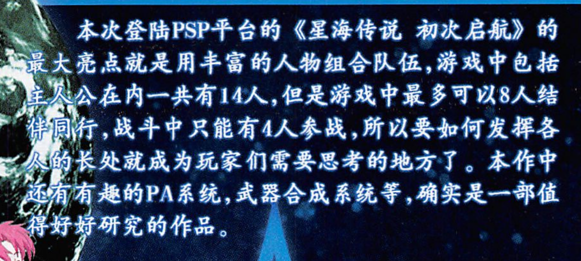
角色	力	速	体	知	精
セシル	73	41	70	36	41
カイン	71	54	56	12	39
ローザ	48	32	42	22	73
リディア	36	33	34	72	54
エッジ	61	72	48	35	24

70级后技能修正能力点数 表格5

名称	HP	MP	力	速	体	知	精
たたかう	10	0	1	0	0	0	0
アイテム	0	0	0	0	0	0	0
しろまほう	0	5	0	0	0	0	1
くろまほう	0	5	0	0	0	1	0
しょうかん	0	5	0	0	0	1	1
にんじゅつ	0	5	0	0	0	1	0
かばう	0	0	0	0	1	0	0
ジャンプ	10	0	1	0	1	0	0
いのり	0	0	0	0	0	0	1
ねらう	0	0	0	1	0	0	0
なげる	0	0	0	1	0	0	0
ぬすむ	0	0	0	1	0	0	0
げんかいとっぱ	10	5	1	1	1	1	1
～へのおもい	10	5	1	1	1	1	1
のろい	0	5	1	0	1	0	1
つなみ	0	5	1	0	1	1	0
たつまき	0	5	0	1	0	1	1
かえんりゅう	0	5	1	1	1	0	0
ためる	10	0	2	0	0	0	0
ふんばる	10	0	1	0	1	0	0
あんこく	10	0	1	0	1	0	0
カウンター	0	0	1	0	1	0	0
れんぞくま	0	5	0	0	0	1	1
まほうぜんたいか	0	5	0	0	0	1	1
リフレクかんつう	0	0	0	0	0	1	1
フェニックス	0	0	0	0	0	0	2
うたう	0	0	0	1	0	0	0
くすり	0	0	0	1	0	0	0
かくれる	0	0	0	1	0	0	0
ふたりがけ	0	5	0	0	0	1	0
うそなき	0	0	0	0	0	0	1
つよがる	0	0	0	0	0	1	0
おもいだす	0	5	0	0	0	1	0
はやくち	0	5	0	0	0	1	0
しらべる	0	0	0	0	0	1	0
かいぞう	0	0	0	1	0	0	0
ぎゃくてん	0	0	1	0	0	0	0
がまん	10	0	0	0	1	0	0
けり	0	0	1	0	0	0	0
せいしんは	0	0	0	0	0	0	1
オートポーション	10	0	0	0	1	0	0
アイテムのちしき	0	0	0	0	0	1	0
こうれつぎり	0	0	0	1	0	0	0
レベルハント	0	0	1	0	0	0	0
ギルハント	0	0	0	1	0	0	0
トレジャーハント	0	0	0	1	0	0	0
ひきつける	0	0	0	0	1	0	0
サミング	0	0	0	1	0	0	0
エンカウントなし	0	0	0	1	0	0	0
MP+50%	0	10	0	0	0	0	0
HP+50%	10	0	0	0	0	0	0



孙晓桐	买了个R4，又想玩震动。于是就插上DSL防尘卡，边玩边手抖，真爽！
读者资料	男，17岁，山东省淄博市周村区淄博六中



本次登陆PSP平台的《星海传说 初次启航》的最大亮点就是用丰富的人物组合队伍，游戏中包括主人公在内一共有14人，但是游戏中最多可以8人结伴同行，战斗中只能有4人参战，所以要如何发挥各人的长处就成为玩家们需要思考的地方了。本作中还有有趣的PA系统，武器合成系统等，确实是一部值得好好研究的作品。

STAR OCEAN First Departure

スターオーシャン1

PSP	Square Enix	2007年12月27日
	RPG	1人/5040日元
星海传说 初次启程		384K

ラティクス・ファーレンス

种族	有尾族
出身	ム-ア王国クラトス镇
年龄	19岁
武器	剑
身高	174cm
体重	68kg

居住在洛克星球的有尾族。是个能冷静分析事物的热血男儿。和ミリ-、ド-ン在クラトス镇自警团共事，父亲曾任自警团团长，在ラティ年幼时殉职。ラティ擅长剑术，隐藏有神秘的才能。现在和母亲两人过着安逸的生活，迟钝的ラティ并没有意识到ミリ-对他的好感。



ミリー・キリート

种族	有尾族
出身	ム-ア王国クラトス镇
年龄	18岁
武器	杖
身高	164cm
体重	46kg

有尾族的见习法术师。ラティ的青梅竹马，在自警团保护小镇。由于年少轻狂总是按照自己的想法去处理事情，经历了各种事件后慢慢成长。在父亲的指导下学习法术，擅长使用恢复法术。一遇到危险首先想到的就是ラティ，完全没有意识到ド-ン暗恋着她。

华二伟	永远支持恶魔城任何版本的游戏。
读者资料	男，18，安徽省合肥市肥东第一中学高三24班，231600

ドーン・マルトー

种族	有尾族
出身	ムーア王国クラトス镇
年龄	19岁
武器	剑
身高	181cm
体重	75kg

有尾族的剑士。ラティ和ミリー在自警团的同事,也是儿时伙伴。是个能制造快活气氛的人,拥有敏锐的观察力和坚强的信念。偷偷暗恋着ミリー。



エリス

种族	翼人族
出身	シルヴァラント
年龄	17岁
武器	杖
身高	156cm
体重	42kg



翼人族的少女。是ヨシュア的妹妹，拥有金色的头发和美丽的翅膀，像天使一样的可爱外表，擅长使用各种纹章术，但是她的过去却是一个大秘密……

ロニキス・J・ケニー

种族	人类
出身	地球
年龄	38岁
武器	弓
身高	179cm
体重	64kg

地球联邦军的大佐，担任洛克星调查团的指挥。无论何时都很沉着冷静，处事以大局为重的理性派军人，情感方面却意外的脆弱。坚信自己是正确时也会做出违反命令的事情。



ヨシュア・ジェランド

种族	翼人族
出身	シルヴァラント
年龄	20岁
武器	杖
身高	172cm
体重	56kg



翼人族的纹章术师。幼时父母被杀害，现在旅行于世界各地选找自己的妹妹。言谈举止非常稳健，相貌端正的青年，但是一谈到关于妹妹的事情就会变得像另一个人一样。

イリア・シルベストリ

种族	人类
出身	地球
年龄	23岁
武器	拳套
身高	171cm
体重	48kg



担任ロニキス的副官的女性军官，经常和ロニキス一起行动。年轻时就取得了博士头衔，并且擅长格斗术的才女。性格很开朗，从外表看完全看不出来是个军人。

マーヴェル・フローズン

种族	？？？
出身	？？？
年龄	19岁
武器	水晶球
身高	164cm
体重	42kg



幼时被“真红之盾”杀害了双亲,为了复仇而在世界上旅行的美女。拥有自由操控魔法水晶球的能力。每当伙伴们问起她的身世时她总是不肯回答。

姚逸帆	未来最受欢迎的主机不会是PS3和PSP而是WII和NDSL。
读者资料	男，18，上海市奉贤区南桥镇育秀西区33号301，201400

ベリシー



种族	半兽人
出身	ムーア
年龄	16岁
武器	拳套
身高	155cm
体重	41kg

有尾族的先祖半兽人少女，拥有可以变身成小猫的能力。天真烂漫的性格，从奥卡利那笛可以看出音乐方面非常有才华。由于是稀少种族，受到其他种族的歧视和虐待，所以从不轻信陌生人。

アシュレイ・バーンベルト



种族	高地族
出身	アストラル王国
年龄	57岁
武器	剑
身高	188cm
体重	87kg

洛克星上有名的厉害佣兵。受到所有勇者的敬仰，被称为エダール剑技的达人。有丰富的战斗经验，为了寻找自己的继承者而在世界各地旅行着。

シウス・ウォーレン



种族	高地族
出身	アストラル王国
年龄	20岁
武器	双手剑
身高	190cm
体重	90kg

高地族的青年。粗犷的性格，为追求纯粹的强大力量而在大陆上流浪，在冒险中看到ラティ的才能后把ラティ作为对手而努力拼搏着。

ティニーク・アルカナ



种族	半兽人
出身	シルヴァラント大陆
年龄	18岁
武器	棍
身高	172cm
体重	63kg

半兽人少年。平时以人类的形态活动，用超高的精神力压抑着体内的病毒，可以变身成狼人。是一个不言败的格斗家，在输给主人公后决定追随大家。

フィア・メル



种族	高地族
出身	アストラル王国
年龄	20岁
武器	飞翔剑
身高	173cm
体重	50kg

アストラル王国的骑士团第1军的女性骑士。シウス的儿时玩伴，非常敬仰シウス。总是用男人的口气说话，受シウス的影响性格有些苛刻。

ウェルチ・ビンヤード



种族	？？？
出身	？？？
年龄	？？？
武器	手指棒
身高	？？？
体重	？？？

在洛克星的某处独自制作各种有趣发明的少女。似乎知道ラティ等人的所有事情……她来自哪里，为什么能预知未来，全部都是一个谜。

余晓阳	亲爱的，三国无双系列别让我再我失望。
读者资料	男，19，重庆市永川市光彩大道土木工程系368号重庆大学城市科技学院一班，402167

全角色入手方法

人物	入手方法
ラティ	故事的主人公。（一定在队中）
ミリ–	队伍中没有アシュレイ的话在エクダ–ト町旅馆可收入；アシュレイ在队中的情况在シルヴァラント城发生纸飞机剧情收入。（一定会收入）
ド–ン	初期剧情人物。（无法收入）
ロニキス	在イオニス町剧情收入。（一定会收入）
イリア	一直在主人公身边。（一定在队中）
エリス	ヨシュア、マ–ヴェル和アシュレイ同时在队伍中，前往旧异种族の遗迹深处发现冰封的エリス，选择“それで气が済むなら……”后，マ–ヴェル消失エリス加入。
ヨシュア	（可收入；隐藏角色） 从パ–ジ神殿出来和ヨシュア分手时选择第二项，之后选择第一项。（可收入）
マ–ヴェル	アシュレイ与ヨシュア至少有一人在队中在イオニス町剧情后必定收入，两人均不在队中可根据选项收入；アシュレイ与ヨシュア均在队伍中在旧异种族の遗迹マ–ヴェル会消失，エリス加入，若アシュレイ不在队中在旧异种族の遗迹マ–ヴェル会消失。(可收入)
ペリシ–	初期打败海贼后主人公捡到ペリシ–掉落的オカリナ，在与ロニキス和ミリ–会和后，回到クラ–ト村PA，装备上オカリナ，给猫取名字选择第三个“ペリシ–”，然后对着猫按○键。（可收入）
シウス	在ホット町交付石像后告别时选择第一项收入，不过收入后不能收入アシュレイ。(可收入)
フィア	シウス和アシュレイ有一人在队伍中，开始收集各国勋章时，队中人员不超过6人，去アストラル城下与フィア对话收入，同时获得“武神奥义”；シウス和アシュレイ任何一人都不在队中故事初期在アストラル城下投诉时发生刺杀事件，第二天在皇宫牢狱中可救出フィア并收入，但无法获取“武神奥义”。（可收入）
アシュレイ	シウス不在队中，队中只有ラティ和イリア二人，在タトロ–イ町的斗技场进行角斗，之后在观众席与アシュレイ对话，然后在码头收入アシュレイ。（可收入）
ティニ–ク	开始收集各国勋章时，队中人员不超过6人，在タトロ–イ町的斗技场进行角斗，进行D级别以上的挑战时会在第五战进行挑战，击败后收入。（可收入）
ウエルチ	开始收集各国勋章时，前往ヴァン王国最南边的红叶林发现小屋，进入后发生剧情，如果队伍中有空位就会收入。（可收入；隐藏角色）

秘奥义入手方法

奥义名称	入手方法	可学习的人物
七星奥义	在タトロ–イ町斗技场通过C级别角斗可获得	ラティ;シウス;アシュレイ;マ–ヴェル;ティニ–ク
四圣兽奥义	在ヴァン通过失恋后剧情获得	ラテ;イリア;シウス;アシュレイ
皇龙奥义	收入アシュレイ后提高友好度，在ヴァンPA，在武器店找到他后回答问题，先选第一项，再选择第二项，之后在シルヴァラントPA找到アシュレイ后习得	ラティ
八卦奥义	在ポ–トミス见ム–ア国王时从宝库中的宝箱获得	イリア；ティニ–ク
里樱花奥义	打败旧异种族の遗迹BOSS，从左边房间里的宝箱获得	イリア
ネコ奥义	在ポ–トミス见ム–ア国王时从宝库中的宝箱获得	ペリシ–
武神奥义	剧情后期在アストラル城下收フィア时获得	フィア
神技	击败七星迷宫最终BOSS，得到水晶，细工后得到神々の纹章，使用后习得	ウエルチ

各人物秘奥义资料

ラティクス・ファーレンス

七星奥义			
奥义名称	原技能名称	MP消耗	属性
七星雷鸣剑	雷鸣剑	25	风
七星闪光剑	闪光剑	25	光
七星双破斩	双破斩	27	无

四圣兽奥义			
奥义名称	原技能名称	MP消耗	属性
苍龙醒雷斩	冲灵破	25	水
朱雀冲击破	冲裂破	32	火

皇龙奥义			
奥义名称	原技能名称	MP消耗	属性
黑龙天雷破	吼龙破	55	暗
苍龙天雷破	苍龙醒雷斩	55	水
绯龙天雷破	朱雀冲击破	55	火

イリア・シルベストリ

四圣兽奥义			
奥义名称	原技能名称	MP消耗	属性
苍龙醒雷破	气功掌	16	水
白虎吼破弹	练气拳	18	风
玄武霸王拳	气功踢	16	地
朱雀冲击破	流星掌	22	火

八卦奥义			
奥义名称	原技能名称	MP消耗	属性
樱花八卦掌	四圣兽奥义	50	无

里樱花奥义			
奥义名称	原技能名称	MP消耗	属性
里樱花炸光	樱花八卦掌	50	无

マーヴェル・フローズン

七星奥义			
奥义名称	原技能名称	MP消耗	属性
サザンクロス	フレアオーブ	28	火
セブンススター	ヘイルオーブ	40	水
ギャラクシィ	サンダーオーブ	50	风

ベリシー

ネコ奥义			
奥义名称	原技能名称	MP消耗	属性
ドリームコンボ	えいやぁとぉ	24	?
JPサマーソルト	ねりちゃぎっ	24	?
マジカルダンス	シャイニングダンス	60	?

シウス・ウォーレン

七星奥义			
奥义名称	原技能名称	MP消耗	属性
七星红莲剑	红莲剑	17	火
七星雷鸣剑	雷鸣剑	22	风
七星双破斩	双破斩	24	无

四圣兽奥义			
奥义名称	原技能名称	MP消耗	属性
玄武招来	冲灵破	35	地
白虎招来	冲裂破	?	风
苍龙招来	闪光剑	?	水

フィア・メル

武神奥义			
奥义名称	原技能名称	MP消耗	属性
シルヴァンショット	3WAY	20	无
アンホーリーテラー	ギャラクシィGB	32	无
ヴィクトリーテラー	アンホーリーテラー	32	无

アシュレイ・バーンベルト

七星奥义			
奥义名称	原技能名称	MP消耗	属性
七星雷鸣剑	雷鸣剑	22	风
七星双破斩	双破斩	24	无

四圣兽奥义			
奥义名称	原技能名称	MP消耗	属性
苍龙醒雷破	冲灵破	25	水
朱雀冲击破	冲裂破	32	火

ティニーク・アルカナ

八卦奥义			
奥义名称	原技能名称	MP消耗	属性
红莲旋风棍	旋风棍	19	火
疾风破里拳	疾风棍	19	风
樱花八卦掌	霸王疾风棍	55	无

七星奥义			
奥义名称	原技能名称	MP消耗	属性
七星乱舞	樱花八卦掌	60	无

ウェルチ・ビンヤード

七星奥义			
奥义名称	原技能名称	MP消耗	属性
连续ビンタ	ビンタ	28	?
ぴぴぴぴぴん	でこぴん	28	?
大地の怒り	怒りの铁拳	28	?

王硕　上一回边角栏就这么难吗?
读者资料　男，18，河北省保定市百花路西大园新区二排十一号，071051

非战斗技能产物

アート	消耗品：マジックカンバス；マジカルクレイ
产物名称	使用效果
フエアリーズカード	恢复全员HP。
エクステンド カード	获得双倍经验值。
フォルアップカード	获得双倍金钱。
モータリアルカード	下次攻击一定出必杀。
ビクトリアルカード	己方全体根性上升。
リヴァイバルカード	对己方倒地的队员使用后使其复活。
ディスカバリーカード	己方全体道具入手率提高。
サイレンスカード	敌单体不能使用法术。
ヘキサグラムカード	敌全体不能使用法术。
ファウンテインカード	随机得到1样道具或装备。
天使の像	己方全体HP恢复。
女神の像	己方全体MP恢复。
妖精の像	一定几率消灭敌单体。
ダミードール	己方单体回避率提升。
伟驮天	己方全体脱离战斗。
知恵の镜	己方全体魔力上升。
绘画：春	己方全体HP恢复。
绘画：叫び	召唤恶魔攻击敌全体。
绘画：星月夜	落下暗の物体攻击敌全体。
肖像画A（B～N）	游戏人物肖像，没有特殊用途。
玉手箱	打开得到3样道具或装备。
びっくり箱	有可能得到1样道具或装备，也有可能遇到强大的敌人。

マシーナリー	消耗品：マテリアルキット
产物名称	使用效果
ピコピヨボム	敌全体眩晕。
マインドボム	敌全体MP减少。
フレアボム	火炎攻击小范围敌人。
テトラボム	发射4颗炮弹攻击敌单体。
アサルトボム	根据敌人的攻击力给予敌单体伤害。
プロテクトボム	根据敌人的防御力给予敌单体伤害。
ハーフデッドボム	使敌单体HP剩一半。
ニュークリアボム	杀死敌全体，副作用己方全体HP剩1。
灭菌てぶくろ	调和成功率上升。
エディター	执笔和出版的成功率上升。
サバイバルキット	サバイバル的成功率上升。
はんだごて	细工的成功率上升。
三角フラスコ	炼金的成功率上升。
RIRICA	复制的成功率上升。
グラフィックツール	アート的成功率上升。
元素分析器	鉴定的成功率上升。
オルゴール	降低遇敌率。
マジシャンハンド	盗贼てぶくろ的升级版。





虽然《远古封印之炎》发售不久之后即告值崩，游戏本身也存在一些为人诟病的问题，但游戏本身还是有很多闪光点的。下文列出的资料是官方放出的道具列表，在游戏中购买道具时并不能直接显示穿着后能力升降，对照此表便可一目了然。

NDS	NINTENDO	2007.10.04
	SRPG	1人/5040日元
	远古封印之炎	2G

弯刀（艾夏专用）	
ブロンズシミター	物攻+21，魔攻+8
アイアンシミター	物攻+28，魔攻+11
シルバーシミター	物攻+37，魔攻+15
ミスリルシミター	物攻+46，魔攻+19
ゴールドシミター	物攻+55，魔攻+23
プラチナシミター	物攻+63，魔攻+26
オリハルコンシミター	物攻+72，魔攻+30
ダマスカスシミター	物攻+81，魔攻+34
アダマンタイトシミター	物攻+90，魔攻+38
リディル	胜利后获得更多金钱
ダインスレイフ	队长的指挥效果上升
レーヴァテイン	EX槽的增幅上升

骑兵枪（艾夏专用）	
ブロンズカービン	射程6，物攻+23，魔攻+25
アイアンカービン	射程6，物攻+35，魔攻+32
シルバーカービン	射程6，物攻+50，魔攻+41
ミスリルカービン	射程9，物攻+65，魔攻+50
ゴールドカービン	射程9，物攻+80，魔攻+59
プラチナカービン	射程9，物攻+95，魔攻+67
オリハルコンカービン	射程9，物攻+110，魔攻+76
ダマスカスカービン	射程12，物攻+125，魔攻+85
アダマンタイトカービン	射程9，物攻+140，魔攻+94
コフインメーカー	射程15，超远射程
エリユシオン	攻击次数越多，枪攻击力越高

单手剑（玛莉缇/布鲁内克/战士专用）	
ブロンズソード	物攻+22，魔攻+8
アイアンソード	物攻+30，魔攻+11
シルバーソード	物攻+40，魔攻+15
ミスリルソード	物攻+50，魔攻+19
ゴールドソード	物攻+60，魔攻+23
プラチナソード	物攻+70，魔攻+26
オリハルコンソード	物攻+80，魔攻+30
ダマスカスソード	物攻+90，魔攻+34
アダマンタイトソード	物攻+100，魔攻+38
デュランダル	剑攻击力提升
ジュワユーズ	攻击取消技习得
アルマス	HP越少，攻击力越高
オートクレール	胜利后获得更多经验

刚剑（丹专用）	
アイアンクレイモア	物攻+45，魔攻+24
シルバークレイモア	物攻+60，魔攻+33
ミスリルクレイモア	物攻+75，魔攻+42
ゴールドクレイモア	物攻+90，魔攻+51
プラチナクレイモア	物攻+105，魔攻+59
オリハルコンクレイモア	物攻+120，魔攻+68
ダマスカスクレイモア	物攻+135，魔攻+77
アダマンタイトクレイモア	物攻+150，魔攻+86
アンサラー	敌人防御力低时可贯通攻击
テイルフィング	普通攻击时消耗HP转换为攻击力

双刃剑（吉卡文/长剑士专用）	
アイアンブレード	物攻+39，魔攻+32
シルバーブレード	物攻+54，魔攻+41
ミスリルブレード	物攻+69，魔攻+50
ゴールドブレード	物攻+84，魔攻+59
プラチナブレード	物攻+99，魔攻+67
オリハルコンブレード	物攻+114，魔攻+76
ダマスカスブレード	物攻+129，魔攻+85
アダマンタイトブレード	物攻+144，魔攻+94
アリーウス	双重攻击技习得
オリーウス	范围攻击技习得
カールスナウト	敌人防御力低时可贯通攻击
イエクルスナウト	反击技习得

长枪（玛莉缇专用）	
ミスリルスピア	射程6，物攻+67，魔攻+35
ゴールドスピア	射程9，物攻+80，魔攻+39
プラチナスピア	射程6，物攻+92，魔攻+42
オリハルコンスピア	射程9，物攻+105，魔攻+46
ダマスカススピア	射程12，物攻+117，魔攻+50
アダマンタイトスピア	射程9，物攻+130，魔攻+54
アラドヴアル	射程12，队长的指挥范围扩大
ブリューナク	射程9，低防御力贯通，防御状态无视

拳套（盗贼专用）	
ブロンズナックル	物攻+18，魔攻+10
アイアンナックル	物攻+20，魔攻+18
シルバーナックル	物攻+41，魔攻+28
ミスリルナックル	物攻+53，魔攻+38
ゴールドナックル	物攻+66，魔攻+48
プラチナナックル	物攻+78，魔攻+58
オリハルコンナックル	物攻+91，魔攻+68
ダマスカスナックル	物攻+103，魔攻+78
アダマンタイトナックル	物攻+116，魔攻+88
アベンジャー	反击技攻击力提升
パニッシャー	蜃气楼技能可以回避魔法
マローダー	盗窃成功率提升

药瓶（道具士专用）	
ブロンズポッド	物攻+10，魔攻+16
アイアンポッド	物攻+20，魔攻+19
シルバーポッド	物攻+33，魔攻+23
ミスリルポッド	物攻+45，魔攻+27
ゴールドポッド	物攻+58，魔攻+31
プラチナポッド	物攻+70，魔攻+34
オリハルコンポッド	物攻+83，魔攻+38
ダマスカスポッド	物攻+95，魔攻+42
アダマンタイトポッド	物攻+108，魔攻+46
エンドフリームニル	攻击时随机附加异常状态
グロッティ	无特殊效果

短杖（艾缪/埃斯辛女王/黑魔导士/怪物魔导士专用）	
ブロンズワンド	物攻+8，魔攻+33
アイアンワンド	物攻+11，魔攻+45
シルバーワンド	物攻+15，魔攻+60
ミスリルワンド	物攻+19，魔攻+75
ゴールドワンド	物攻+23，魔攻+90
プラチナワンド	物攻+26，魔攻+105
オリハルコンワンド	物攻+30，魔攻+120
ダマスカスワンド	物攻+34，魔攻+135
アダマンタイトワンド	物攻+38，魔攻+150
ガンバンテイン	使用技能所需的MP减少1/4
トネリコ	魔法攻击力提升
ミスティルテイン	普通攻击转化为魔法伤害
グリダヴォル	攻击多个对象时不会降低攻击力

长棍（库托罗兰专用）	
シルバーボール	物攻+50，魔攻+23
ミスリルボール	物攻+60，魔攻+27
ゴールドボール	物攻+70，魔攻+31
プラチナボール	物攻+80，魔攻+34
オリハルコンボール	物攻+90，魔攻+38
ダマスカスボール	物攻+100，魔攻+42
アダマンタイトボール	物攻+110，魔攻+46
ミョルニル	普通攻击的威力上升,命中率下降
ヴァジュラ	攻击取消技习得

战锤（白魔导士专用）	
ブロンズメイス	物攻+17，魔攻+32
アイアンメイス	物攻+24，魔攻+40
シルバーメイス	物攻+33，魔攻+50
ミスリルメイス	物攻+42，魔攻+60
ゴールドメイス	物攻+51，魔攻+70
プラチナメイス	物攻+59，魔攻+80
オリハルコンメイス	物攻+68，魔攻+90
ダマスカスメイス	物攻+77，魔攻+100
アダマンタイトメイス	物攻+86，魔攻+110
ケーリュケイオン	普通攻击威力上升，减少MP
アスクレピオス	回复魔法的效果提高

大衣（艾缪/道具士专用）	
コート	物防+4，魔防+20
コットンコート	物防+5，魔防+28
リネンコート	物防+6，魔防+38
ウールコート	物防+8，魔防+48
フランネルコート	物防+9，魔防+58
シルクコート	物防+11，魔防+68
ビロードコート	物防+12，魔防+78
ミンストレルコート	物防+14，魔防+88
ダマスクコート	物防+15，魔防+98

背心（艾夏/丹/盗贼专用）	
レザーベスト	物防+20，魔防+8
リザードベスト	物防+28，魔防+11
ゴートベスト	物防+38，魔防+15
バイソンベスト	物防+48，魔防+19
オーガベスト	物防+58，魔防+23
レイブンベスト	物防+68，魔防+26
タイガーベスト	物防+78，魔防+30
ユニコーンベスト	物防+88，魔防+34
ワイバーンベスト	物防+98，魔防+38

部分铠（吉卡文/长剑士专用）	
レザーメイル	物防+24，魔防+4
リザードメイル	物防+32，魔防+6
ゴートメイル	物防+42，魔防+9
バイソンメイル	物防+52，魔防+11
オーガメイル	物防+62，魔防+14
レイブンメイル	物防+72，魔防+16
タイガーメイル	物防+82，魔防+19
ユニコーンメイル	物防+92，魔防+21
ワイバーンメイル	物防+102，魔防+24

甲胄（布鲁内克/玛莉缇/战士专用）	
ブロンズアーマー	物防+26，魔防+2
アイアンアーマー	物防+34，魔防+4
シルバーアーマー	物防+44，魔防+7
ミスリルアーマー	物防+54，魔防+9
ゴールドアーマー	物防+64，魔防+12
プラチナアーマー	物防+74，魔防+14
オリハルコンアーマー	物防+84，魔防+17
ダマスカスアーマー	物防+94，魔防+19
アダマンタイトアーマー	物防+104，魔防+22

长袍（埃斯辛女王/黑魔导士/怪物魔导士专用）	
ローブ	物防+2，魔防+27
コットンローブ	物防+3，魔防+39
リネンローブ	物防+4，魔防+54
ウールローブ	物防+6，魔防+69
フランネルローブ	物防+7，魔防+84
シルクローブ	物防+9，魔防+99
ビロードローブ	物防+10，魔防+114
ミンストレルローブ	物防+12，魔防+129
ダマスクローブ	物防+13，魔防+144

法衣（白魔导士专用）	
チュニック	物防+8，魔防+26
コットンチュニック	物防+11，魔防+34
リネンチュニック	物防+15，魔防+44
ウールチュニック	物防+19，魔防+54
フランネルチュニック	物防+23，魔防+64
シルクチュニック	物防+26，魔防+74
ビロードチュニック	物防+30，魔防+84
ミンストレルチュニック	物防+34，魔防+94
ダマスクチュニック	物防+38，魔防+104

礼服（艾夏/玛莉缇专用）	
ドレス	物防+2，魔防+4

装甲（库托罗兰专用）	
ブロンズスケイル	物防+27，魔防+19
アイアンスケイル	物防+39，魔防+25
シルバースケイル	物防+54，魔防+33
ミスリルスケイル	物防+69，魔防+40
ゴールドスケイル	物防+84，魔防+48
プラチナスケイル	物防+99，魔防+55
オリハルコンスケイル	物防+114，魔防+63
ダマスカスシスケイル	物防+129，魔防+70
アダマンタイトスケイル	物防+144，魔防+78

秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

我们的太阳 加戈&萨巴塔 ARPG

游戏中可获得的称号及条件	
ダ-クナイト	萨巴塔升到99级
ソルガンナ-	加戈升到99级
ソ-ドマスタ-	萨巴塔的武器全部升到16级
ガンマスタ-	加戈的武器全部升到16级
ガ-ディアン	全部的盾的防御反击都升到MAX
トレジャ-ハンタ-	完成饰物图鉴
コレクタ-	完成音乐收集
ハントマスタ-	完成怪物图鉴
シュ-ティングスタ-	所有的射击取得S评价
グラディエ-タ-	所有的BOSS战取得S评价
SPエ-ジェント	完成所有的任务
ワンダラ-	普通、困难、噩梦难度全部通关
アドベンチャラ-	实验塔ヴァ-ンベ-リ100层全部通过
グランドマスタ-	以上称号全部获得

CCFF7 RPG

神罗别墅地下洞窟出现的怪物サハギン掉落的道具カンオケのカギ（棺材的钥匙），并不仅仅作为打开棺材用的道具存在，还能用于魔石合成中。以将力マテリア魔石的数值加满的顺序为例：打倒サハギン，获得カンオケのカギ，购入力マテリア。开始魔石合成，公式选择力マテリア+力マテリア+カンオケのカギ。可以看到使用カンオケのカギ使附加的数值得到了上升，通过使用这个方法，可以在正常流程中达到最强。

此外，在相对自己而言敌人的HP还是较高的情况下执行任务，那么或多或少还是需要一些运气成分。但是需要注意的是カンオケのカギ一次只能最多拥有４个，而随着附加的数值的上升，合成时所需要的消耗的SP也会增加。

星海传说 初次启程 RPG

游戏初期入手强力武器：在ポートミス买入マジカルクレイ，使用アート技能，制作出“玉手箱”。注意アート技能等级越高成功几率越大，在人物タレント（才能）中如果没有デザインセンス，多使用アート技能使デザインセンス出现（人物アシュレイ不会出现デザインセンス）。

制作之前先存进度，如果制作了20次而1次都没有成功就读取进度吧，当成功制作出“玉手箱”后再保存一个进度，然后打开箱子，如果不是好武器就读档再开。

可以得到的强力武器有：マーヴェルソード（剑）、イグニートソード（双手剑）、ペインセスタス（拳套）。运气好的话可能很容易就成功了，运气不好的话也许开1个小时也不出强力武器。先制作出很多“玉手箱”再存进度开箱，效率会高一些。

后撤发出必杀技（主要作用是可以后跳躲避敌人攻击，以达到连续攻击的目的）：普通攻击中按L或者R键就会在普通攻击往后小跳之后释放必杀技（有些必杀技需要和敌人保持一定距离才能发出）。纹章术虽然也能发出，但是释放纹章术需要咏唱时间。

升级小技巧：在与ロニキス会合之后，让队员们可以发动リバースサイド特技，发动特技制作一个ぎぞうくんしょう（伪造勋章），因为用这个特技制作出道具会降低玩家人品值，所以在意的玩家可以保存个进度，如果制作几次都没出现ぎぞうくんしょう就读取进度吧。

由于制作成功率很低，所以最好配合オーケストラ特技使用，可以提高成功率。制作出ぎぞうくんしょう后用复制技能多复制几个，使用ぎぞうくんしょう进行战斗，重复3至4次就可以到达100级。

带走ムーア城宝物殿中的高级装备：在ポートミス的ムーア城的宝物殿剧情后，会把宝物殿中搜索到的“豪华な”系列装备归还回去，所以只要在走出宝物殿之前使用カスタマイズ技能改造“豪华な”系列装备就可以不用归还了。在还没打完宝物殿的最终BOSS之前只要离开宝物殿，被改造的“豪华な”系列装备就会还原，所以可以尝试改造无数次。

关于主人公ラティ，在使用カスタマイズ时有一个特定公式“豪华な剑+ダマスクス=デュエルソード”，只要注意这点本篇就很容易通关了。注意：カスタマイズ的级别如果不高的话尝试多少次也不会成功。

高速卡片战斗 卡片英雄 TAB

所有的卡片在使用一定时间之后，在卡片图鉴的列表里会出现一个王冠样子的标记，出现这个标记后，就会增加新的卡片合成列表，收集到作为材料的卡片之后就可以进行合成了。除了合成之外，还可以在卡片商店购买一些单卡，比起购买卡包来更容易得到自己想要的卡片。

卡片合成列表

编号	成品	材料1	材料2	材料3
1	エル・ソル	マナトット	ポップル	タコッケー
2	铁拳シグマ	スパルタス	スパルタス	ボムゾウ
3	ヤンバル	ビヨンド	ビヨンド	ルージュ
4	二重の盾	パワーダウン	レベルチェンジ	恶魔のダンス
5	ワープ	スパルタス	スパーク	铁の盾
6	ゴーストシープ	テトカ	テトカ	レベル固定
7	ジャレス	テトカ	ケントゥリアス	ガラスの盾
8	アーシュ＆ロロ	ヒートロン	グリフォン	エスケープ
9	真勇者ダイン	スパルタス	スパルタス	スパルタス
10	ゼック	グリフォン	バルキャノン	ブラックレイン
11	ピグミィ	グリフォン	バルキャノン	特技封じ
12	黄昏の风	スパルタス	ブラックレイン	パワー2
13	アンノウン	ディン	ゾンビ	咒缚
14	マージス	ディン	オヤコダケ	マンクス
15	オーパス	マンクス	マンクス	女神の加护
16	バーサクパワー	ラムダ	マッドファイア	マッドファイア
17	パワーアップ	アドラ	ローテーション	ローテーション
18	ラオン	ゴーント	ピュア	リターン
19	レオン	カムロ	ピュア	カードサーチ
20	ナツツロックル	ユニフォーン	ヤミー	エクスチェンジ
21	ウエイクアップ	リ・シャッフル	バイストーン	かまいたち
22	かまいたち	リ・シャッフル	バイストーン	ウエイクアップ
23	ドロ-5	ユニフォーン	リ・シャッフル	バイストーン
24	スパルタス	ボムキング	圣兽ラフィオー	メガンタス
25	神斩丸	マナトット	ポリスピナー	ヒーリング
26	牙王バサラ	神斩丸	T3-00	レベルチェンジ
27	ポリスピナー	マナトット	神斩丸	ヒーリング
28	T3-00	牙王バサラ	ポリスピナー	レベルチェンジ
29	バルバス	テトカ	ドノマンティス	ガラスの盾
30	フルール	バルバス	ファレイナ	パワー2
31	ドノマンティス	テトカ	バルバス	ガラスの盾
32	ファレイナ	フルール	ドノマンティス	パワー2
33	ブラッド伯爵	フール	アサシン	净化
34	アサシン	ラムダ	ブラッド伯爵	墓荒らし
35	钢の盾	咒缚	净化	龙の盾
36	龙の盾	咒缚	净化	钢の盾
37	ソートカード	赤龙キバ	ロストーン	リフレッシュ
38	リフレッシュ	赤龙キバ	ロストーン	ソートカード
39	スケープゴート	スパルタス	マーベリック	愈しの光
40	ソウルチャージ	スパルタス	マーベリック	大地の怒り
41	パパトット	マナトット	マナトット	マナトット
42	オクトロス	タコッケー	タコッケー	タコッケー
43	デスシープ	ゴーストシープ	ゴーストシープ	ゴーストシープ
44	ノワール	ルージュ	ルージュ	ルージュ
45	ラガポップル	ポップル	プラストーン	プラストーン
46	アラポップル	ポップル	ポップル	プラストーン

赵敏	为了怪物猎人，想买台PSP。
读者资料	男，14，天津市和平区南京路106号，300040



機動戦士 ガンダム00 ダブルオー MOBILE SUIT GUNDAM

高达机一开 好运自然来

高达OO的掌上调停剧

若是在十年前问国内的动漫迷什么是机动战士高达，他们大约是会回答出“就是一个很容易激动的战士如何奋死拼搏的故事——对了，他还有个兄弟叫高进，就是爱吃巧克力搓扑克牌当上赌神的那个，后来好像还兄弟反目被凌迟处死了”这样让人喷血的答案来。然而事实上，早在阿姆罗被甩了一个耳光扯着嗓子叫唤“连我爸爸都没打过我”的时候，这个讲述王牌机师与铁皮战士浴血奋战的动画，就已经成了日本国民级的经典作品。

随着《机动战士高达SEED》系列的正式开播，直接将大热的偶像剧元素引入作品之后，姑且不论内涵度如何，单是这“他有着周渝民一般深情的眼神”和“她有着大S一样白皙的肌肤”的设定，再加上不管男主角还是女主角全都格外阔气地把开发成本好几个亿的高达当乐高积木随便丢，就实在像极了道民寺家与花泽类家展开机器人大战的宇宙版流星花园。虽说在一定程度上让核心粉丝和SF爱好者叹气连连，却也的确吸引了比以往都要来得多的女性观众，成为同期关注度最高的热门作品。

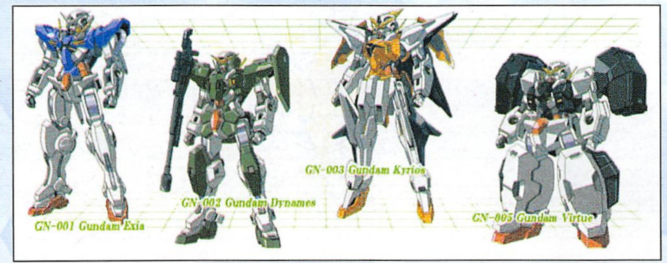
于是后续作品连续推出，《机动战士高达SEED DESTINY》，《机动战士高达SEED DESTINY 结局补完篇》，《机动战士高达SEED DESTINY CE73 观星者》——光是标题就有长得让人从肺气肿病变成小儿麻痹的可能，核心粉丝们逐渐旺盛的怒火，也不是来得完全没有理由。

眼瞧着土六黄金档在接连遭遇了《BLOOD+》和《天保异闻妖奇士》的收视滑铁卢之后，这个原本最理想的时间段再次落到了SUNRISE的手里，富野先生大手一挥，数十个矢立肇群起响应，拖着高河弓怎么看都是“百受丛中一小攻”的人设，堂而皇之地来到了观众面前——“继上次FREEDOM和JUSTICS心连心手牵手之后，这回该不会是一群高达在空中誓要把菊花给爆成向日葵吧？”“……”观众议论纷纷，自然各界瞩目的眼神也越发炽烈起来。

好吧，就连标题也都是华丽得要让人误解到飞起：“机动战士高达OO”——究竟是念“高达圈圈”好呢，还是要读“高达蛋蛋”好？虽然“高达零零”也不错，但果然还是“高达哦哦”更具神韵吧？

“你知道什么是当当当当当吗？当当当当当就是哦哦……”“哦你喵个头啊哦哦，也不管别人受的了受不了，再哦，再哦我就一刀捅死你！”

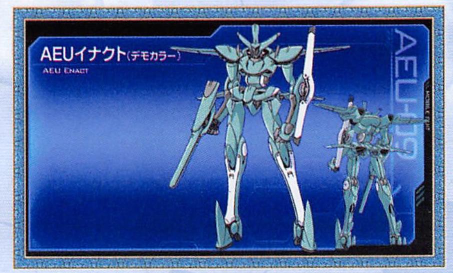
看来这年头想要开个高达混口饭吃，也实在是不容易！



凌雷	对于新手来说PG是再好不过的老师。
读者资料	男，12，100021

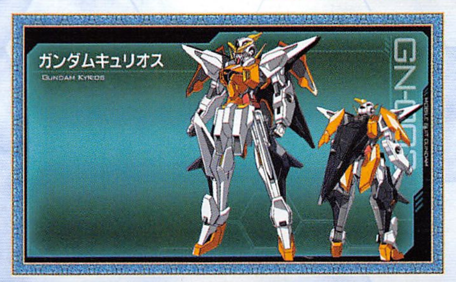
要说人设腐得可以，几乎没有人能提出反对意见。毕竟有《LOVELESS》动画版成名在前，谁都不会怀疑这次的官方第一男主角刹那，会不会开着高达突然就开始渴望被对手虐着玩。何况一上阵就是四位男主角，实际揭露了不管是A×B还是B×C又或者是AC×BD都有众多种可能性任君选择。而且主角数目更响应人文精神，东南西北风轮流转，没有任务的时候随便来几局杠上开花自摸清一色，也展示出了高达机师的精神文明生活多姿多彩。

可事实上等到动画正式开播，那些抱着看好戏心态来“观摩”的观众顿时集体傻眼：没有男主角间的青梅竹马眉来眼去，没有女主角的河边洗澡不慎走光，就连一贯裸飘惯了的高达SEED式片头也都正经地看见女主角包得严实得跟个粽子，完全找不到能够实际借题发挥大腐一番的切入口，唯一能让人兴奋一下的就是刹那追着花朵四处跑的画面惹人争议：“我就说他是个弱气攻吧，追着菊花就不肯放！”“白痴，那是玫瑰花！！”“…………”



故事便从少年刹那亲眼目睹自己故乡被战火蹂躏开始，就在他充满绝望地要被敌人的机体杀害时，瞬间救下了他并出现在他面前的，便是一台有着绚烂光翼的巨大机器人——“你确定你不是在复述《天元突破》的故事大纲？”“其实就当我是在叙述《真三一万能侠》的剧情简介也一样能对得上号。”“说起来，仔细看看的话，还真挺像《迪迦奥特曼》的开篇故事！”“…………”

刹那·F·清英，身为本作的男主角，同时也是本作为数不多的能被叫出来名字的角色之一。比起《高达SEED》时代开创的动不动就一口一个“基拉大神”“阿斯兰殿下”的偶像王朝，不得不说《高达OO》在为角色起名字方面实在没为观众做过半点着想。随手就拉出个中东小国的公主做女主角，全名长得连柴可夫斯基都要泪流满面，谁又有闲工夫去完整地记下来？于是尴尬的状况终于发生了：在连续看了十来集动画后，真正能将作品里主要角色的名字全都正确喊出来的观众寥寥无几——“有本事你就说出三个以上《高达OO》里的角色名字来！”“刹那……呃……红龙……



呃……王留美！”“混蛋，那都是因为他们的名字能写成汉字吧！”

好吧好吧，能将主角之一的名字起成“阿雷路亚·哈普提兹姆”这般长度，比起基拉大和、阿斯兰萨拉、摩托罗拉的言简意赅，这次的矢立肇团队的确脑子里有点进水——咦？刚才是不是有个奇怪的名字混进去了？——不过看在高河弓美型得连高达也眼瞅着都有了小蛮腰的人设面子上（其实那是机设的份…），就算名字被起成了“青柳立夏重阳端午”，也一样有的是纯真的花季少女要尾随其后奉若神明誓死追随吧。

于是乎，没有了新人类和地球军互抽耳光玩，也没了吉翁公国的雄图野望，就在观众还疑惑于这次到底怎么划分版图势力的时候，联邦、AEU和人革联三分天下地上演着机动战士高达三国志——难怪早前刚正式推出的高达BB三国战士系列手办大热，这次直接就引入原设定了事，SUNRISE跟BANDAI你们还真是两个算尽机关的小坏蛋呀！以往的经典招牌元素全都不见，即便高达SEED再怎么离经叛道，好歹露娜玛利亚也晓得开着个红色扎古出来唬唬人，且不管这红色的涂装版是否就真的有如彗星般是三倍速马力全开的，至少当阿斯兰与基拉私奔真飞鸟共雷泽断袖之后，我们很清楚地发现露娜玛利亚就连换男人的速度都是三倍的。

若说这扎古没有了也不完全正确，看着人革联那独眼型的“铁人”，就很难让核心粉丝按捺住心底的呐喊：“这一刻它不是一个人在战斗，不是一个人！扎古、大魔、王进喜这一刻灵魂附体！”之后发型可疑得有如拉克丝被扯光头发的少尉君一出马，粉红色的铁人大喊着“吾乃桃子，汝是香蕉否？”就冲到了主角阵营的高达面前——“铁人”“桃子”……我只能说日本人起的中文名字还真是半点都拉风不起来，而事实上不管人革联的“铁人”颜色涂装得多像菠菜罐头，“红色就是三倍速，当然粉红的也算”这一真理依旧顽固地存在于所有高达铁杆粉丝的心中。

还好系列一贯的吉祥物哈罗依旧长青，在高达SEED里那机器鸟被当作定情信物见证了基兰的美

司浩翔	考上高中，向NDSL和PSP进军。
读者资料	男，16，河南省郑州市管城区南关街125号二号楼五单元八十一号，450000

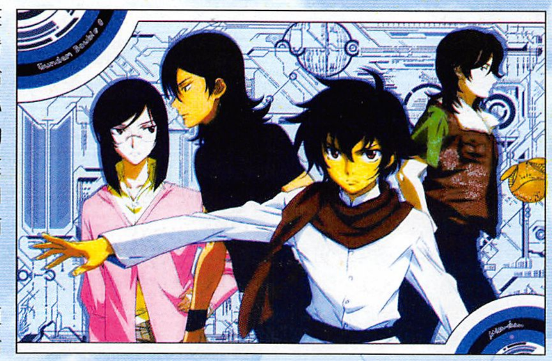
好恋情，这回哈罗自己就在天人的运输舰里繁衍不息，除了洛克昂·史特拉托斯随身携带的那一只被当作是辅助作战系统之外，舰船上更有一群哈罗彼此兄妹相称，相亲相爱，缠绵不休——咦？为什么我耳边隐约听见了“哈罗、哈罗、哈罗、哈罗，哈罗大家族”的歌声？这《机动战士高达OO》果然也很和谐很欢乐很CLANNAD了！



刹那的造型无疑是很美型的：眼睛很美型，头发很美型，身材很美型，统统都很美型。除了缺少两只长在脑袋顶上的耳朵和接在臀部后头的尾巴之外，我们多少还是有点担心他没事就要拿锁链捆绑别人或者直接用耳环扎别人耳朵的坏毛病会发作。事实证明一切都是我们的多虑（暗凌：是只有你自己才想太多吧？），刹那虽然历经无数艰险坎坷，好在比起其他队友而言他的性格还算正常，不至于过于扭曲。只是偶尔当他驾驶的高达被别人抓住胳膊时，会蓦然爆发出一句“别碰我”这种怎么听都很像是BL DRAMA里的别扭受才会有的台词，再加上宫野真守那连名字都彰显着“攻也（可），（但）真受”这等腐味的隐忍声音，如果把眼睛蒙起来不事先告诉你作品名字的话，你扪着良心说你会不会以为此刻正在播放的其实是《前辈，我们不能这样》的第N部续集？（暗凌：-_-# 你倒是先给我解释清楚，《前辈，我们不能这样》究竟是什么东西！）平时对衣服的整洁程度十分在意，跃入海中游向藏在海底的高达时，居然连衣角都没湿过，看来这GN粒子不只能保护高达还能提供给驾驶员以水火不侵的福娃般神勇。24小时围巾不离身，那一条实际展开长度大约比刹那的身高还要长的围巾，着实与某个在城市的高楼间穿梭压根就不担心围巾会被水泥墙上的钉子给勾住的忍者有几分相似，而当我们在领略过《BLEACH》里白哉赠予阿散井围巾的动人篇章后，我们更有充足的理由相信：那围巾价值13台高达，刹那将把它作为信物，送给他心爱的联邦金发鬼畜攻……好吧，我承认这一段又开始不由自主地腐了……高河弓，都怪你！

撇除名字里有汉字的因素不谈，阿雷路亚的名字即便发音是外国语，但至少记起来还算简单。更何况他还有一个名字更加好记的双重人格：“哈雷路亚”。于是我们非常坚定地相信，继名叫罗莉的中年车床纺织女工会成为该街道区域里宅男们膜拜的偶像后，前往教堂参加礼拜的动漫爱好者们一定也会在唱赞美诗时面带不怀好意的微笑。身为强化士兵的阿雷路亚，虽然平时总是一副悲天悯人的善良模样，但一旦他受到来自于外界的精神刺激，他潜藏的嗜杀人格“哈雷路亚”便会爆发，变身成黑化版的杀人魔。在与人革联的粉红少尉对阵时，被同为强化士兵的少尉的脑能量所干扰，哈雷路亚人格随即展现出了几乎泯灭人性的残酷。用热能刀虐杀人革联中尉的那一幕画面叫人触目惊心，直接对“铁人”开膛破肚的手法更是有着似曾相识般的眼熟——果然黑化的人类都是万众一心啊，锯女神桂言叶您的光辉在此刻又照亮了我们的心里呀！（暗凌：…………）

倘若就此就下结论，认为私设武装“天人”的高达驾驶员们很不正常，未免有点太过井底之蛙。即使名为“天人”，可我们直到目前也尚未见到有骑着轻型摩托抠着鼻孔看着《JUMP》的银发卷毛男过来反抗。直到提尔利亚·亚德一脱成名，我们才惊讶地摸索出了“原来女人脱该进坟墓，男人脱早已落伍，新时代的潮流是高达也得脱”这一取悦观众的新规律。这么算起来的话，如果哪天连哆啦A梦都开始在大雄的面前脱了，也请大家不要表示出过多的惊讶吧。平时一副顶着圆形眼镜就装哈里波特的打扮，以为斯文儒雅是他的本性就实在大错特错。动不动就以“你不配做高达驾驶员”来对同伴进行人身攻击，遭到对方打击受创时更不断用“这是何等的失态”当作口头禅——如今这两句话俨然成为网上最新流行的KUSO语，就如同去年的“NICE BOAT”一样，具有可以



孙勇	交笔友的找我，较于掌机，PC GAMES，让我更喜欢，真的。
读者资料	男，18，浙江省宁波市江中学高二九班，315151



随时更换含义进行伪装的流行特性，举例用法有“暗凌，你不配做掌机编辑”（暗凌：你对我进行精神攻击做什么……），以及“竟然被暗凌催稿，这是何等的失态！”（暗凌：你以为你这么说就可以肆无忌惮地拖稿么？）等等。

就剧情而言，在开播前被认为是“一堆男人在一起，就绝对不可能会正经”的《高达OO》，居然在实际放送后正经得让猥琐男和同人女们都无机可乘。然而即便没有了“扎夫特抢我机体，我就抢扎夫特男人”的暧昧戏码，这“为了让三大势力之间和平相处，天人决定以暴制暴”的设定，仔细推敲起来也幼稚得好比幼稚园里的过家家打群架。所幸毕竟富野由悠季和矢立肇是在严肃地说故事，因此不管天人如何仅以四台机体就平定了一个国家又一个国家的战乱，比起开起五彩大炮就轰杀几颗行星的FREEDOM来还是更加本分且谨慎一些。只不过故事都说了十几集了，爱情故事半点都没展开，让好一帮粉丝空守着美型的人设，把眼泪往喉咙里咽，滋味的确不好受。好不容易盼到第一男主角与第一女主角首次见面，外表上年纪的差距艰难地被包容的观众以“姐弟恋也不是不可能的”理由接纳，可对白上的无厘头顿时在刹那冲王女说了一句“其实我是高达驾驶员”之后，瞬间爆炸成铺天盖地的笑料——“其实我是个演员。”“你这个死跑龙套的！”“……”（暗凌：你是打算又拿电影台词来混掉剩下的篇幅么？）

不得不说一下自《高达OO》开播以来就一直人气居高不下的王留美。包子头旗袍装的造型固然源自于日本人对中国人根深蒂固的误解（就好像中国人对日本人的误解，也同样根深蒂固地认为他们都是梳着月代头留着上唇胡穿着兜挡布一样），可每话必换一套服装的华丽举动，简直要向世人证明“其实我是魔卡少女王留美”（“这个死跑龙套的！”“……”）的实际身份。随身总陪伴着一个忠心的随从红龙，面熟的长相暗示着我们他随时可能会为了保护大小姐而施展出泰山升龙霸的绝技（暗凌：是庐山好么……你这路痴狸猫……），而随着剧情的不断深入，王留美小姐的胸部也深不可测地犹如发酵的面团一般膨胀——“BANDAI你快出机战新作吧，我们要看留美小姐R摇呀！”随处可闻这般群情激奋的呼声，富野你果然是个老不羞呀！（暗凌：不知羞耻的只有你好么！）

人气作品所受到的瞩目程度就是不一样，像《虫师》那样叫好不叫座的动画，即便口碑再怎么好，可改编游戏直到动画完结都一年多了，也迟迟不见踪影。而像《高达OO》这种草草丢出个“王留美的胸部拿矽胶填的”假新闻都能上报纸头版的热门动画，刚刚放送十来话，改编游戏就随即跟上，摆明了不怕粉丝不买帐，厂商等着偷笑数钱就是。只不过游戏拿3D机体混战做主题没什么可指责，但主机却挑上了3D机能薄弱的NDS，就颇让人感到迷惑不解。

由于动画的剧情尚未深入，要指望游戏的故事会领先动画版率先剧透无疑痴人说梦，于是NDS版《机动战士高达OO》的内容还是以扮演四位主角参加任务为主，代表天人消灭敌人（无条件想到了某水兵月……）。玩家能够操纵四台性能各异的高达，以充满魄力的3D打斗来体会动画中的战火喧嚣。

自从《CODE GEASS 反叛的鲁路修》获得了预料之外的超人气后，似乎分季制作长篇动画就成了各大厂商争相效仿的新举措：先制作一季看看反应，如果呼声热烈就紧急加拍后续，倘若人气低迷就强制完结，这样既能保证成本最大程度上不会被浪费，又能轻松试探市场动向，稳赚不赔。《机动战士高达OO》也再次走上了这条道路，目前决定是以26话的长度为第一季内容，下一季何时跟进，就完全取决于观众的支持度了——就目前故事展开的篇幅来看，《高达OO》所要经历的旅途还漫长得很，甚至于连标题中关键的“OO”都还没能解释清楚其具体含义，富野你挖的这个大坑还真是不浅那！

走过了在热闹中迎接希望的07年底，《色戒》告诉我们：女人是不可信的；《投名状》告诉我们：兄弟是不可信的。至于《高达OO》，它告诉了我们：不管是女人的胸部还是男人的友谊，都是不可信的。

文/绫小路义行

黎阳	好激动，终于入手PSP了，不用再做无机一族了。
读者资料	男，20，广东省梅州市华侨城宪梓大道丽群小学华丽苑十一栋502，514731



新年里，日本人的习俗是穿上和服。和服是日本民族的传统服装，它是在依照中国唐代服装的基础上经过1000多年的演变形成的。

■责编/露琪

Welcome to hefu world



今天日本传统服装主要分为现代服装“洋服”，即从欧洲传来的样式，和传统服装。和服早期深受中国的汉服影响，尤其是日本历史上的古坟时代(相当于中国汉朝、三国时期的东吴）。但到了平安时代（相当于唐末宋初），由于中日因双方内外条件变化而暂时中断交流，日本文化进入了一个高度本土化发展的时期（也是一段自我孤立时期），和服的构造也因而更具有其本地色彩。

日本平民和服受东吴传来的编制缝纫风格影响较深，称为“吴服”。而贵族的服装则受之后的唐朝影响更深，称为“唐服”。从镰仓时代起贵族和武士逐渐开始在家里穿着吴服，从室町时代开始上层贵族也开始穿着吴服。江户时代起吴服的样式和今天的和服已相差无几。今天，平民在节日、庆典上多穿着吴服，即一般意义上的和服，而皇族礼服仍以唐服为主，偶尔穿着吴服，礼服中最华丽的是十二单衣。

◆和服的工艺

公元8世纪，中国唐代服装传入日本，对日本的和服产生了很大影响。当时和服的名称，如“唐草”、“唐花”、“唐锦”等，后来还有“贯头衣”、“横幅”以及现在正式的叫法“和服”，受到了东南亚的中国唐代服装的影响。但是在裁剪和制作上，和服却有其独到之处：和服属于平面裁剪，几乎全部由直线构成，即以直线创造和服的美感。和服裁剪几乎没有曲线，只是在领窝处开有一个20厘米的口子，上领时将多余的部分迭在一起。如将和服拆开，人们可以看到，用以制作和服的面料，仍然是一个完整的长方形。



由于和服的裁剪制作具有上述特点，所以在量体裁衣方面比较自由。在制作和服时，较少为人的体型所左右，高矮胖瘦不同的人，即使穿着同一尺寸的和服，也很少给人以衣不合体的印象。因为，它可以因人而异，在腰间调节尺寸。和服虽然基本上由直线构成，穿插在身上呈直筒形，缺少对人体曲线的显示，但它却能显示庄重、安稳、宁静，符合

陈健	问众小编一个问题：你们的动漫是不是从《动新》那补的？（某编：不完全是）
读者资料	男，18岁，广东湛江赤坎新江三横巷迎宾馆宿舍3栋401房，524000

日本人的气质；不仅如此，和服同时也顺应日本的自然环境。日本绝大部分地区温暖湿润，因此服装的通气性十分重要。由于和服比较宽松，衣服上的“透气孔”有8个之多，且和服的袖、襟、裾均能自由开合，所以十分适合日本的风土气候。



通气，是和服的一大优点和特征，因此和服的袖口、衣襟、衣裾均能自由开合。不过，这种开合，尤其是衣襟的开合，有许多讲究。不同的开合，具有不同的含义，显示穿着者不同的身份。例如，艺人在穿着和服时，衣襟是始终敞开的，仅在衣襟的"V"字形交叉处系上带子。这种穿着方式，不仅给人以一种和服似脱而未脱的感觉，显示一种含蓄的美，而且能显示从事该职业的妇女的身份。反之，如果不是从事该职业的妇女在穿着和服时，则须将衣襟合拢。但即使是合拢衫襟，其程度也有讲究，并以此显示穿着者的婚姻状况：如果是已婚的妇女，那么衣襟不必全部合拢，可以将靠颈部的地方敞开。但如果是未婚的女子，则须将衣襟全部合拢。事实上，和服的穿着有着如此之多的讲究，以至在日本有着专门教人如何穿着和服的“教室”。

和服种类繁多，无论花色、质地和式样，千余年来变化万千。不仅在男女间有明显的差别（男式和服色彩比较单调，偏重黑色，款式较少，腰带细，附属品简单，穿着方便；女式和服色彩缤纷艳丽，腰带很宽，而且种类、款式多样，还有许多附属品），而且依据场合与时间的不同，人们也会穿不同的和服出现，以示慎重（女式和服有婚礼和服、成人式和服、晚礼和服、宴礼和服及一般礼服）。和服本身的织染和刺绣，还有穿着时的繁冗规矩（穿和服时讲究穿木屐、布袜，还要根据和服的种类，梳理不同的发型）使它俨然成了一种艺术品。设计师不断在花色和质地上推陈出新，将各种大胆的设计运用在花色上，使现代印象巧妙地融入了古典形式之中。

◆萌之和服类动画推荐——《青出于蓝》

《青出于蓝》是从1998年开始在白泉社青年杂志《Young Animals》上连载的漫画，漫画家文月晃也因为这部作品一炮走红，后来于2002年和2003年又被两度改编为动画。

故事讲述的是拥有百年历史的大财团花菱家，家规极其严格。多年前花菱熏的父亲不顾家族反对与普通女子交往，当他因故去世后花菱作为唯一的继承人又被接回家中，母亲惨遭驱逐。悲惨的经历使得花菱熏怀着极大的怨恨，上大学后便脱离家族独自生活。有一天他偶遇一位穿着和服的少女，自称樱庭葵，为了履行“娃娃亲”成为花菱的妻子而来。儿时的回忆已经远去，眼前的女孩让熏想起了自己不幸的家庭，但是他天真的笑容和规矩的举止，让这个单身汉心猿意马。就这样，花菱半信半疑地收留了葵。然而未等两人同居生活开始，代表樱庭家的神乐崎雅和葵的母亲追逐而至——原来葵也是瞒着家里跑出来的！在了解了花菱的身世后，同情心以及更复杂的情感让葵宣布自己要和他私奔，然而两人的住所却被葵的母亲找到，葵却对此表明了自己和熏在一起的决心。看到自己的女儿坚毅的眼神，葵的母亲不得不同意这一对苦命恋人，并授意神乐崎雅瞒着樱庭家在一幢别墅里帮助两人安顿下来。不过就算如此熏和葵也没能过上安稳的日子，因为种种奇妙的缘分，陆续又有多位女孩住进了别墅，一切都起了微妙的变化。



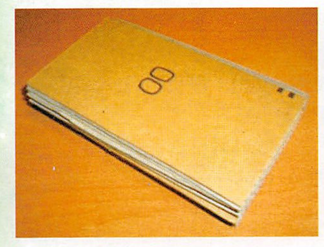
什么是缘？缘就像一条红绳，把人们连在了一起……

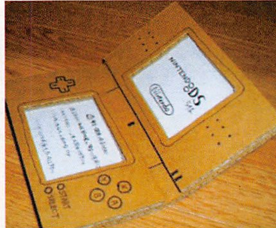
韩晓鹏	你让留就留啊！（某编：—_,—III）
读者资料	男，18岁，甘肃省兰州市西固区福利路560号兰化一中，730060

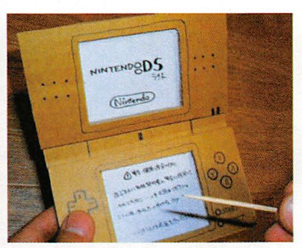


关于不久后即将到来的第100期的特别活动，呼声最高的是找齐PG从以前到现在的所有小编，大家来个全家福。呃，找真人实在有难度啊，雪人老大很久很久很久以前还在MSN上给我传他的照片，现在早已杳无音讯了，结婚后的生活一定过得甜蜜充实吧。小侃偶尔会在我加班的时候跳出来闲聊两句,若不是看到他的签名，还不知道他手机RP掉所有号码都浮云了呢。方舟倒是天天可以看到他上线下线,平均每星期可以聊上一小时左右,他最近还给我展示了他手制的DSL,上几张照片给大家一起看看，真是太有才了。综上所述，把各小编的形象堆在一起做个全家福还是有可能实现的，实在很抱歉啦!

近期又遭遇了冷空气袭击，雪断断续续的下，走在室外就如同走在冰柜里一样，发一条短信的功夫手就会冻得麻木，只好缩着脖子作行色匆匆状。每当有小编过生日的时候，就会收到一份巧克力作为生日礼物，这才发现菜团的生日竟然跟我隔不了几天。在96期PG制作完成之后，小编们就要放假啦，希望下一期的杂志能够陪伴大家度过一个欢乐的春节。







我是很宅的分隔线

2007年对你游戏生活中最重要的事情有哪些？你与杂志有什么值得一说的故事？

怎么说呢，无非就是购机时的痛苦，被JS坑了还浑然不觉，回了家又发现哪不对劲，去找JS理论，别人又翻脸不认人了……或是回家发现老爸脸色不对，还对我说你知不知道你犯了个错后直奔床前，发现枕头下空空如也，虽然当时是感觉很气愤，但也没办法，谁让他是我老爸呢？

——四川成都 周宏阳

邻居和我一样，喜欢掌机，可都没掌机，于是就合伙买了一部GBASP（较便宜），我除了二百五RMB给他去买，买回时我连看都没看一样，就被他因出的钱多享受了一个礼拜。好了,我都不好意思向他借时，谁知他说卖了，回家拿了一张崭新的一百元RMB给我，我呆呆望着他，说不出话，冤啊！我比窦娥还冤啊！我宁愿不要崭新的一百元，给回二百五给我吧！

——广东惠州 曾志威

我有一个GBA，是供全班一起玩的，由于误传，全校都知道我们班有一PSP，哎，真不知道如何解释。记得与同学去买PG，书店老板说："改革的好不好，就靠你们来证实。"听了真高兴，原来我们起主导地位。

——江苏连云港 刘师哲



马宇	在PG100期时，PG的每一页都要超华丽！
读者资料	男，16岁，广西桂林第五中学高07级4班，541001，QQ329189783

随着PG百期的即将来临，首先在下希望PG越办越好，有更多的玩家支持PG。另外，在下想在这里发表几点愚见。在下觉得现在网络发展如此兴盛，就各种资讯的发布速度来说，网络优势显而易见，网络有着快捷、方便、即时的巨大优势，这也就加大了杂志的生存难度。但是如何才能让本就处于劣势的杂志赶上甚至超过网络呢？只有让一本杂志具有自己不拘一格的风格与特色，才能在中国这个游戏产业相对落后的土地上闪出光芒，成为亮点。在下所说要拿出的特点指的是并不一味在攻略、软硬件信息方面下功夫（这些每本杂志都能做，不过PG要做得更好），而是要有自己的视点与特点，玩家更需要的是一些特别的东西，一成不变的内容总会让人生厌。最后希望每本PG都能带给玩家眼前一大亮的感觉，让玩家爱不释手，欲与之相拥入睡。

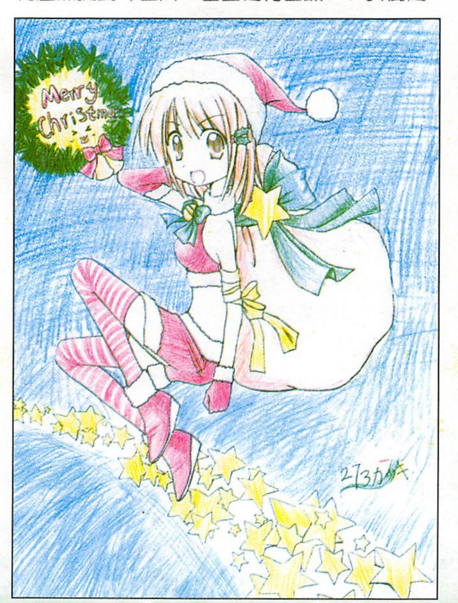
——四川乐山 陈契默

我从小就爱玩游戏，有过在幼儿园时期和父亲一起玩FC到深夜的经历（笑），到现在依然喜欢。有掌机的高中生活是快乐而充实的，而上个星期发生了一件最痛心的事情就是我的DSL被偷了。

——天津市 王维正

广东广州 273カッキ

为什么PG跟PF(Pokemon Fan)越来越腐了？是不是《动新》的某A与野狼过来捣乱了呢？轰开狸猫的腐败文章，PF10这么健康的刊物居然提到了智茂，甚至还有智坂？！我倒是没所谓啦，可是试想一下那些小小年纪就已拥有主机的糖罐小孩，万一他们看不懂，跑去问老师：“怎么PF10倒数第二页有两个哥哥睡在一起？”就让我想得冷汗直流。



我失落了……在主持了若干期PGBAR之后，竟然还有人问现在的主持人是不是菜团，我要泪奔到墙角去画圈圈……以前有过一些来信问关于硬件的问题，我这个硬件盲回答不上来，所以都是求助于菜团，然后把他的回答写在这里。这次寄来的两张画稿都非常萌，露琪看到之后爱不释手，不停称赞“太萌了太萌了”，所以不要对自己的画技太谦虚啦，你很强的。至于腐趋向的问题，我只能擦汗了，那是因为口袋基地栏目和《口袋迷》的撰稿人腐属性比较强，所以就顺手写了很腐的内容，所以这件事情跟动新的那两只绝对没有关系！

辽宁庄河 范文龙

买掌机一定要买行货——质量好。记得那天，我玩得正酣，老师慢慢从我手中拿走SP，然后站在讲台上，手拿着SP，然后高举过头顶，让它自由落体。两米多高啊，盖还没关，可SP却一点没事，游戏照样运行，连个钮都没掉，我真没想到。我乐了，可老师不爽了，上去就是一脚，SP和墙来了一次亲密接触，这下完了。掌机终究是掌机，不是板砖，可板砖还有裂的时候，就这样SP的屏幕碎了，可外面那层还没碎，灯还亮。经我初步检查，只有内屏幕碎了，其它完好无损，所以一定要买行货！

虽然上课的时候玩游戏是你不对，但老师弄坏了你的SP就是他不对了，如果你的家长足够开明的话，应该先要求老师赔偿东西，然后再回家教育孩子，其他小编们也认为这是最合适的应对方法。不过如果你的SP是自己攒钱偷偷买的，很有可能会遭到老师和家长的双重训斥，只能祈祷你不会那么倒霉啦！顺便帮范读者向广大掌机迷传达他的心声：千万不要把掌机带到学校里去玩啊！

猴子在来到编辑部以前，是某所学校的英语老师，所以我问他如果是他发现有学生上英语课的时候玩游戏会怎么处理。猴子当时回答说先把掌机暂时没收，放学后还给学生，然后告诉他以后不要上课的时候玩，猴子以前还帮学生从教导处要回被没收的掌机呢。如果我是那个老师，自然也是暂时没收，放学后叫学生来对战一番，如果我赢了，就把掌机还给学生，并且要他保证以后不在上课的时候玩。当然，我一定会选自己最擅长的PUZ来对战，绝对不可能输掉，哦呵呵呵，这样的老师是不是人人都喜欢呢？

唐海翔	期待已久的口袋妖怪汉化版终于在平安夜降临，感谢YY汉化组给我们的这份圣诞礼物。
读者资料	男，20岁，广西桂林市环城北二路16号应用技术学院市场应销06-1班，541004，QQ544611087



非常有爱的小编cos系列第二弹，这次终于能看到完整版的了，不再有马赛克，而且cos对象大幅扩展。莫非打算这样画下去每期一张一直画到100期吗？那我就得每期努力看信以免错过，顺便问一句为什么每次都只留笔名咧？

河北张家口 武岳

我认为PG的DVD光碟中没必要放入那么多最新作品，因为很多游戏的素质并不高，这点在NDS游戏上最为突出，毕竟许多厂家是看中NDS的普及率，想捞点油水罢了。而且限于我们国家的特殊国情，国外厂商很少做汉化的游戏，所以民间便进行了自主汉化的工作，这些汉化作品虽不一定翻译的字字精准，但也比对着攻略去打满屏幕蝌蚪文或者旁边放本英汉大词典来的爽快，所以请你们放些经典的DS或PSP汉化游戏进去。

关于光盘的内容，大家众说纷纭，只有DVD机没有电脑的人说PC部分完全用不了太浪费容量，有电脑没网用的人说很好很实用，不用他们费力到处去找下载了，有电脑有网用的人觉得光盘里的东西网上都可以找到，需要更有价值的东西。同时满足这三种读者的需要让他们都觉得很满意实在是很难哪，挠头半小时也找不出来完美的解决方案，不知道大家觉得最好的做法应该是怎样的呢？至于放进经典游戏和汉化游戏的建议，我会代为转达负责光盘制作的翔武，大家若有关于光盘的更多想法，请多多跟小武交流吧。

广西南宁 李顺姬

现在是夜深人静的时候，我是躲在棉被里给你们写信的哦。因为到了高三这个时候，我是不能被允许用上课的时间写与学习无关的东西的。之所以今天一定要写信给你们是为了纪念一下FF4的发售啦。还依稀记得当年捧着小枫的《FF4A剧情小说》，一边捧着同学的GBM玩FF4的情景，那份感动……可惜，现在的我玩不到FF4。

那个……请问你是一手打手电一手写信的吗？字写得很好看哦，小编们都是长期不动笔的家伙，除了自己的名字之外的其它字都写得歪歪扭扭，把你的信拿去给他们看的话，一定会让他们羞愧到想买块豆腐撞死算了。众小编里对FF特别有爱的除了小枫之外还有露琪，前几期FF系列的游戏攻略都是他做的，写得也很棒吧？

辽宁辽阳 张家一

不知暗凌是否喜欢《应援团》，总之偶是相当的喜爱了，不过对美版《节拍精英》就没什么感觉了。其实DS游戏我打通的并不太多，虽然玩了不少，但打通的不过十几款而已，《钻石/珍珠》算是一段泪史了，为日后卖掉DSL起到了不小的影响。刚刚用BUG收集完所有能收集的神兽，全国图鉴也只差几个就完成了，但是这个时候却掉档了!!!当时都快疯掉了。顺便问一下，日剧连载取消了么？这么做可是太不厚道!!!还有《iPSP》那边的《花样少男少女》什么时候连呐？我都快等死了。最后祝众小编工作顺利,身体健康。那个,那个暗凌给我跳支妮妮安の守护吧,保佑我考上理想的大学,笑。

说来惭愧，虽然我对音乐游戏也是有一定爱好度的，但是水平实在很一般，玩《大合奏》不过是中等水平，专业级难度根本玩不了，《太鼓达人》的hard和鬼难度也玩不了。大概是天生节奏感比较弱吧，玩《应援团》比《大合奏》更加苦手，几乎没有能够连贯玩下来的歌曲，所以只能看看别人玩而已，翔武和菜团都玩得不错。烧录卡掉档问题我最近频繁遇到，最新的事件是《高速卡片战斗 卡片英雄》那几十个小时的存档浮云了，而且还没有任何挽回方法，濒临抓狂了一段时间。关于日剧连载的事情，菜团刚刚回答说《荧之光》已经被腰斩了，要继续看的话就去买《iPSP》吧——别忘记宫本蒂尼在好几期以前就说过菜团是火车男了，所以菜团这句话的可信度要打上个折扣，我可以代表你用双节棍消灭他，你看怎么样？最后，妮妮安の守护是实现不能了，不过我可以友情邀请猴子来给你跳个皮皮那样的摇手指舞，另外附加全体小编的祝福一起送出，满意不？

高佳男	我对掌机是非常喜欢，虽然父母不支持我买掌机，但是我也会经常向同学借掌机玩。
读者资料	男，16岁，黑龙江齐齐哈尔市建华区实验中学一年12班，161006，QQ584082634



只要你敢投，我们就敢登！快来拿你的稿费吧！

——《掌机迷》2008年征稿开始啦！

征稿栏目

1、特别策划： 如果你有好的选题，不妨也自己策划制作一篇大型游戏专题，只要是跟游戏相关的都可以，但请注意字数不要少于10000字。

2、游戏点评： 最近你又玩什么游戏了？相信对每一款游戏都会细细品位的你一定有一套自己的见解，就把这些看法和感受写成文字发给我们吧！

3、游戏心得： 每个人打游戏都会有不同的打法，不要太吝啬，把独家游戏秘诀发给我们共享出来，让全国玩家一起来交流吧！

4、任性贴图区： 把你画稿投到这里来吧！

5、NDS的生活应援： 你与NDS一定有许多有趣的故事吧，发给我们，无论哪方面只要跟NDS有关的，都要！

6、口袋迷CLUB： 2008年期待回归，更需要你的参与，请把你对口袋妖怪的感想发到这里吧，全体口袋迷欢迎！

7、游戏单间： 这里有很多热门游戏的专栏，每个都欢迎大家投稿，任何相关话题都可以了，只要你敢投，我们就敢登！

8、秘技侦探团： 游戏秘技，小技巧，请发往这里。

9、萌之乐园： 和萌话题相关的，你发到这里，露琪在等你！

10、游戏小说： 欢迎广大文笔能力强，有小说写作水平的玩家发来自己的游戏小说，原创或是根据游戏情节改编均可。字数不少于6000字。

11、PG博客： 聊聊游戏，或是聊聊你的游戏生活，也可以再侃侃你对游戏或事件的看法，游戏过后我们在这里宣泄情感。

12、爱机学堂： 有什么关于游戏的基础问题你还不了解吗？这是对初入门玩家的专门区，请把你想知道的发给我们，我们负责解决问题！

13、怀旧长廊： 其实编辑部很多人都很念旧，对老游戏总有说不完的话题，你跟我们一样吗，那你快把自己的老游戏回顾和感想发过来吧！这个栏目为你而开！

14、玩家生活照片： 很简单，你平常看到什么有趣的事情吗？和游戏有关或没关的都可以，拍成照片，付上详细说明，寄给我们，后面你就瞧好吧！

15、DVD高手影像： 这个也不要多说了吧，你有录制影像的条件的话，就来吧！其他的游戏DV相关作品也可以投稿《掌机迷DVD》！

所有投稿者注意：

1、请在你的投稿来信或电子邮件中，写明详细的地址、姓名、联系电话、身份证号。不然，稿费压在我们这里是很危险的哟！

2、电子邮件请一律使用DOC或TXT格式投稿，书写格式正规。

3、投影像的作者请将影像刻录成光盘，并附上详细的影像段落说明。

4、以上相关投稿，请统一发到“《掌机迷》08年征稿组（收）”。

投稿信箱：

dr@vgame.cn

来信地址：北京东区安外邮局75号信箱 《掌机迷》08年征稿组（收）

邮编：100011

四川双流 曹宇尘

我送给编编们一份小礼物，那些铁片上都是pm哦！玩法各种各样，最普遍的是在一个台子上把对方弹下去算赢，自己不下去。还有一种方法是砸，把对手砸翻就赢。

原来如此，难怪打开信封的时候小铁片丁零当啷地掉了一桌子，以前也收到过这样的东西，我一直以为是类似卡片游戏的东西呢，看来是被铁片上各个pm的攻防数值给误导了。那种把对方弹下去的玩法，跟沙狐球很类似吧，需要非常精确的瞄准和恰到好处的用力，以前小编们集体去度假村玩的时候，我跟雪人老大玩过几局沙狐球，完败。砸翻的玩法让我想起了小时候玩过的洋画，呃，也是我的苦手项目，每次都被哥哥赢走所有的洋画，再从他手里抢回一半来，然后继续输光。

广东汕头 陈树志

记得第一次买《掌机迷》，是半年前看了一篇攻略，内容很精彩，所以才决定买。碰巧当时我的同桌有台DS，我有时借来玩游戏，不知为什么，当时我有种买DS的冲动，和弟弟一起打工拼搏了半年才攒到钱。谁知天公不作美，父母的一声反对，就把我们那辛苦攒来的钱没收去。

从信里的内容来看，你还没有参加高考，那岂不是还没有到18岁，竟然打工拼搏了半年，这已经不能说是“冲动”了，真佩服你啊！虽然短时间内买不了DS，不过高考完之后，就可以再抽时间打工攒钱啦，没准被没收的那些钱父母会还给你。大学生找个家教之类的兼职，想买掌机就不是那么难啦，我最初的那台GBA就是这么攒钱买的，所以共勉一下吧。

卢晓龙	啊，悲惨啊！刚用所有钱买的GBA却被偷了。
读者资料	男，15岁，上海市嘉定区徐行镇伏虎村联民组304号，201802，QQ725514475

广东高州 周振杰 家里十分反对我玩电子游戏及一切相关的东西，就在前几天，发生了一件事，令我觉得很痛苦，很郁闷，但又没处倾诉，只好写信过去……家里不是很有钱，但还过得去，家里人却比较古板，特别是我爸，游戏机在他眼中就是毒品。大概几个月前，我用省了一年多的伙食费省下的一千元托朋友在淘宝上淘了台二手小P。但由于家里的关系，我只能搞的下工作了，却一直相安无事。但好景不长，12月13日，也就是前几天，我永远记得这个日子。那天，我上课回到家，就觉得气氛有点不同了。我与往常一样冲进自己房间，却一下呆眼了！随后我眼睛就湿了，因为我看见房里的PG还有其它的杂志和漫画统统扔在地上，成了碎片，这还不止，我还看见了我心爱的小P被翻了出来，扔在地上，液晶屏碎了，UMD口裂了，里面的零件散落出来，连电池都不见了！我含着泪，一块块地把零件拣到一起。当时，我真得很气愤，也不知哪来的勇气，拿起几块零件，直冲向客厅，对爸吼道："你为什么摔我的东西！"爸爸正在看报纸，连头也不抬："你还有胆来问我，看来平时应该锁你在家里，省得到处去搞这些不三不四的东西！""不三不四！？我玩游戏怎么了，又没去偷去抢！"你学习很好了吗？快给我会房去！""我学习不好，但也不差啊！！！"接着我冲回房间，摔上房门，终于，眼泪止不住地流了下来。那天之后，我知道现在都还没跟爸说过一句话。我想请教一下小编，我该怎么办？难道，理解真的是那么困难吗？难道，成绩真的能决定一切吗？我只是一名中等成绩的学生而已，那差生岂不是连半点自由都没有了吗？小编你们认为呢？唉，可怜我那省了一年的伙食费买的小P啊。

嗯，猴子自告奋勇写下了下面这一段回复：游戏作为生活的调剂品，在不影响学习、工作的时候，对于玩家来说是一项正当的行为。既然你说你玩游戏没有影响到学习，那么你的父亲这样做，是比较缺乏考虑的，而且也是对你的不尊重。关于这件事情，你可以暂时先不要冲动，以免增加更多的误会。既然你的父亲说游戏影响学习，那么你可以在下次考试的时候拿出更好的成绩来否定这种说法。相信你的父亲应该也是一个通情达理的人，在事实面前应该会对游戏的态度有所改观的。另外我们也想对这位父亲说几句：如果您看到这期杂志，请先不要急着把它撕掉。也许您对电子游戏这类东西了解不多，但是它并不是洪水猛兽一般的东西。玩游戏就像下棋、看电影、听歌曲一样，都是在业余时间放松身心的行为，适当游戏对于孩子的学习是不会造成不好的影响的。如果您不相信，可以看看现在许多玩游戏的学生们。我们也相信，您的孩子会在这方面做出一个表率的。

好吧，现在来说一下我的想法，首先对你的遭遇表示同情，很抱歉这么晚才看到你的信，离你写信的时候已经过去一个月之久了，可能你和父亲的矛盾已经化解了吧。如果我是你，我会先冷静一下，然后找个机会和父亲好好谈一谈，告诉他我今后的人生规划。潜台词就是想要表达：我虽然成绩不拔尖，考不上最好的大学，但是我对自己的未来不盲目，玩游戏并不会使我迷失方向。虽然看起来是站着说话不腰疼，也非常理想化，但是理性思考获得的结果更容易让长辈理解，利于父子之间的沟通。改变别人的想法需要漫长的积累过程，但是我相信总有一天你的父亲会认同游戏并不是电子毒品，革命尚未成功，同志仍需努力啊。



广东深圳 卢泽浩 宅女大人，这次来信是诉苦的。身为无机一族，DS是我的最大梦想。老爸突然说只要我期中考到了前十五就给买一台，我兴奋的努力学习，正好考上了第十五名。而在临近我的生日的时候，老爸突然生意失利，说不一定买得到，当时心马上凉了，希望马上被熄灭了……突然老爸生意又好了，又有希望了，但他又说资金还没好，不一定买得到……（怨念ing）所以请宅女大人替我祝福一下，顺便请教以下物品按实价需多少钱？挂绳+2G R4烧录卡+USB连接线+DS专用软包+DS清洁用盒。

如你所愿，祝你能够入手心爱的DS！根据菜团和翔武两人的建议，2G的TF卡不是很必要，1G的就足够用了，所以强烈推荐你买1G的用，另外他们还说DS清洁用盒也不是很必要，买块好点的擦屏布就可以了。挂绳+1G R4烧录卡+USB连接线+DS专用软包+擦屏布总共340元左右可以搞定，不过每年春节前后主机都会涨价，周边可能也有浮动，若是想更省一些的话，再多等一段时间吧。

陈国瑞	只要小编用了心，读者会感受到的！
读者资料	男，18岁，安徽无为县无为中学高三5班，238300，QQ727133601



↓一幅生动形象表明中学生现状的涂鸦，初中生要面临中考压力，高中生要应对高考压力，难啊！

河北唐山　李成聪





安徽金寨　胡盛

↑灶王是掌管什么的？我火星了。

↓这个喝茶看PG的是刚出笼的小笼包子吗？头上的褶子右边那东西改不是会蝴蝶结吧？包子也分公母么……



辽宁阜新　吴阳



安徽无为　陈国瑞

↑想象是美好的，但是光一台DS或PSP的重量就很可观了，要是真有合体型，绝对不能举着玩吧，很累的哦！

↓跟左边那幅涂鸦的想法不谋而合呀。

浙江浦江　吴家声



掌机迷2008年第1期抽奖



参加办法　1、将《电子天下・掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.95的抽奖活动截止时间为2008年2月15日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下・掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

93期中奖名单

PSP

广东广州　周晓莹

口袋妖怪T恤

广东英德　邱智申
山东葫芦岛　张哲源
广西桂林　马宇
上海市　施方琦
广西桂林　唐海翔
广东汕头　黄逸韬
福建仙游　陈航
福建连城　周策
甘肃兰州　韩扬
湖北武汉　闫健

精美小礼物

云南瑞丽　李杨
上海市　石永岚
湖北武汉　盛萌
新疆石河子　戚瑞涛
陕西西安　王若同
山东青岛　徐浩健
安徽无为　陈国瑞
新疆乌鲁木齐　焦思源
北京市　王香艳
黑龙江齐齐哈尔　高佳男
辽宁本溪　石岩
云南昆明　徐万苏
广西南宁　唐瑞
上海市　卢晓龙
江西景德镇　彭振兴

吴阳	我的Saber项链啥时邮来啊！（编：那个……快了，貌似最近开始清点数量准备发了。）
读者资料	男，21岁，辽宁阜新市辽宁工程技术大学7-235信箱（中华路47号），123000，QQ312334022

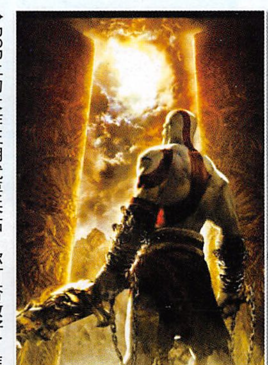


豆制品是改变我一生

看到标题肯定会问我原因。实话告诉大家，我是个肉食主义者，对各种肉都很喜欢。不过因为最近手头很紧，加上物价上涨，所以吃东西的标准也要稍微控制一下了。最近一段时间一直在过着方便面+豆制品的午饭生活，中午一顿消费大约6元钱，每天消费在10元以内，每天晚上回到家再改善伙食。如果不这样，手头的钱估计过不到下月了。不过豆制品确实是好东西，好的豆制品做得比肉都好吃，最近确实有点吃上瘾了。所以说，它可能是我从肉食主义者转变成素食主意者的关键。



月初外地的朋友来北京，好友们一起聚会了，多年不见真是很想念。不过也让我更加相信了那句话：只要是朋友，就一定会再见面的。



→PSP上的大作狂潮就要来临，你可否做好了准备来迎接它？

拍拍手



1、无形之中人总会产生压力，所以我希望我是弹簧，因为压力越大弹得也就越高。

2、如果你幸福的话，那么请你拍拍手。

3、当你爱上一个人，那么什么事都会变得心甘情愿。

4、不觉间来到这里已经快要1年了，但是在这里我却觉得过了好久，大家就好像是一个班级，而在这里正是在学校生活的“ing”，谢谢大家给了我那么多的快乐。

5、“嗷嗷敞亮”是最近在美编屋流行起来的词汇，总是会萦绕在我耳边。

6、真希望以后永远不会在搬家，住在属于自己的家中，那样的话我会拍拍手。

插科打诨程序启动

早在一个月以前，老妈就开始问我什么时候放假什么时候回家，此后每星期通电话的时候都要问一次什么时候放假什么时候回家，叮嘱我早点去订火车票。兄弟姐妹们的手机短信也都是问这件事的，再加上QQ和MSN上的好友轮番轰炸，说放假回家一定要抽空聚一聚啊，导致我现在听到放假二字就头大无比。我决定，再有人问起放假订票的事情我就一律装傻打发过去。



前一阵，因为玩游戏而认识的一些朋友聚在一起吃了一顿，一下午时间大家光顾着聊天，桌上的菜却没有动几筷子。这样的聚会不是第一次，但有可能是最后一次，认识近三年了，人生能有几个三年？再过三年后我们是否还会为同样的兴趣爱好而聚在一起呢？（终于江凌才尽到拿图撑地方了……）

PG总动员

~小编们的轻松驿站~

张国隆	……那个叫绫小路的跟于丹有得一拼……
读者资料	男，17岁，重庆市大足县龙岗镇工农街32-4号，402360

写给一条对水死了心的鱼



马上就要过年了啊！这些年都是在北京过年的，基本上没怎么回家，不知道家那边怎么样了……今年是鼠年了，又是很多玩家的本命年吧。相信在这一年里我们还会有许多新的奇遇，不管过去发生过什么事情，大家还是得往前看，说不定会有什么好的事情发生呢！另外作为一个FF饭，在这里偷一点地方，来纪念一个同样喜欢FF系列，现在却已经在天堂里的女性玩家。不知道大家对“姜岩”这个名字是不是很熟悉，对于这位遭遇不幸而选择自杀来逃避这个世界的人，我只能说，你的选择是你自己决定的，但是生命真得不值得就这么放弃了。下辈子做一个坚强的人吧！

FFⅨ汉化版发布！





↑截稿前偷空看完了05年日剧《一升的眼泪》，最终话没能忍住T T

1月5号晚9点，这是一个值得铭记住的时刻——承载有太多期待的FFⅨ汉化版终于在天幻网发布了，在我心中仅次于FFⅦ的地位而存在。至此，Ⅹ代之前的FF作品已经全部被汉化，虽然FFⅧ目前还没有完美汉化的版本。隔天早上，编辑部内最流行的游戏变成了FFⅨ的天下，中文的界面唤醒了大家时隔多年的感动和记忆。爱，果然是能够战胜一切障碍的。元旦刚过，编辑部陆续收到了许多读者寄来的贺卡和明信片，才刚来不到一年的露琪居然也收到几张指名的贺卡，简直有点受宠若惊，在这里先谢谢大家的祝福了。而且，没想到还有人会记得我前几个月咳嗽的事，受宠若惊的等级提升1。随着北京的气温越来越低，现在已经痊愈了，不过好像这两者之间没有什么必然的联系，但总之是不在咳嗽了。－_,－|||

新人王！



帕托进球了！这个进球可以体现出“鸭子”完美的身体、技术与意识的结合！希望他不要受到过多的压力，稳步发挥自己的特长就好。米兰现在也在向着年轻进发！

北京终于下了场大雪，当然这个大也只是相对而言。不过最最值得高兴的是，下雪这天是俺的生日，早上还抱怨雪少，没想到老天这么给面子，没过一会雪就来了。看来今年是个好年景啊。

在这里要谢谢重庆市沙坪坝区第一中学陈家桥分校区高2010级六班的傅航同学，谢谢你的贺卡，让我在新年伊始就受到祝福，多谢了！

大家寒假玩得愉快，放炮时要千万小心！！！用压岁钱买机器时不要被JS骗！！！



Editors' Diary

欢迎来到动物之森

大家的森林的故事

秘密的萝卜一发逆转之卷

by·大贺一五

奈奈

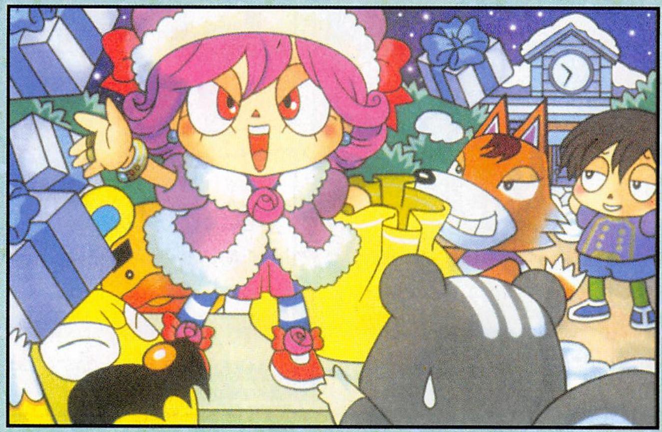
托托

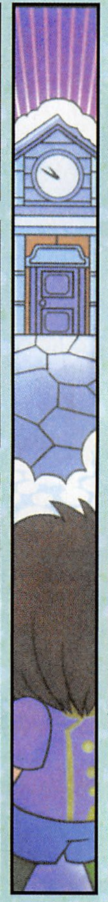














葛芸辉	想和我一起开高达的朋友赶快来信吧！
读者资料	男，17岁，大连市第二十四中学高一十班，116001，QQ494041492

在23时之前不
卖掉的话，萝卜
就要贬值了！

キャーッ!!

怎么不早告诉
我啊！！

哇！冻得这么
结实都没法拿
出去了！

ガチ

把墙拆掉也
要搬出去！

可是这么做
的话....

只要卖掉萝卜
你想买多少房
子都有！

せーのっ!

快！大家一起来
搬萝卜！！

现在是23时
本日的萝卜收购到此为止啦！

快把萝卜放到那里！
快!
我手里没现钱好不好！
你得给搬运费，搬运费！
哎！一千个萝卜，两千个萝卜.
快点来传萝卜啊！
わっせ!









宁建军	最爱凌小路和狸猫的双口相声了。
读者资料	男，18岁，内蒙古呼和浩特市玉泉区阳光鑫苑小区3号楼三单元101号，010010





说起来，在有了稳定的工作之后如果能接这么一两份诸如给杂志或者学校写稿之类的工作，无论是对于刚刚走上社会的死大学生还是对于在中古风味欧洲都市内过着Soho生活的炼金术士们来说，这就是一椿令人感到无限安逸的买卖。不过安逸归安逸，在城市里开事务所营生的炼金术士们显然难以留出足够的时间去爬格子写书。毕竟，学校需要的是一本或几本来源生活但高于生活的炼金术配方指导书，可大家平日里所能面对的应该还是以数量巨大的普通的人民大众需求为业务的主要宗旨，而这些普通业务就已经占据了这两位朋友的绝大多数工作时间和业余时间（由于是自己开的公司，这里还没有加班费），要找到时间来写稿那可真是困难啊。更何况，这年头可是你想坐下来写稿，想写的东西就能源源不绝地想写多少就写多少么？当手边没材料，平时没准备时，要写东西自然就是难上加难。隔着一台GBA的屏幕，焦急的玩家看不到内里的情况。但想来看着第一年的截稿日期将近，自己却还是腹内全无半篇稿子，那些炼金术士们必然也是团团转了吧；难得老师善心大发送上一个好机会，自己怎么就恁的不争气？这第一年该怎么糊弄过去呢？想了半天，最终在万般无奈下做出最后的决定：先拖稿吧。

“拖稿”这两个字对编辑朋友们来说是颇令人不快的，我虽然没做过杂志编辑，但也听说过许多关于这方面的逸闻，如果想看极端的，那么请对照《漫画狂战记》。在通常情况下，作者一般会推说家里有急事、公司加班、学校考试；在非常情况下，作者们则会用硬盘坏了、机器中毒了或者显示器出问题了之类的一些理由直接应付，如果编辑们那时并非急着要出片，那么大家也就是嘻嘻哈哈宽限一两日过去了账。如果真是等着急用，那么在紧急交涉一番后，要么这作者立马挑灯夜战，要么就是这作者的机器真的完蛋了，编辑必须赶紧换预备的稿子。

当然，这些都还是基于作者严守写稿者道德底线的前提下所能采用的做法。毕竟对于有过投稿经历的人来说，起初最难忘的莫过于起初看到机器工具栏处头像乱闪，随后接到委托，顿时急急如丧家之犬般的去忙着赶稿了吧。对这些作者来说，一般都是编辑叫你三更交货，你必然不会把东西留到五更；要你写五千字，你绝对不会写了只四千九百九十九个字就送上去；对方如表现得很是愉快，你估计还会充满责任感的露出少年人特有的爽朗微笑：“哪里，哪里，误了出片可是大事啊，没啥好说的。”对这些年轻人来说，累死不足惜，荣耀是我命；再累不能误编辑，再苦不能误出片。

美好的事物总是消逝得快，当你下意识地护住汇款单，并对来自狐朋狗友们的各种善意或不怀好意的要求统统给予婉拒时，你的心就已经无可挽回地变黑了。这一点实属人之常情，白花花银子谁不喜欢？随着约稿的增加，你此后干活越加卖力气了，直到某一天，手边还有类似加班或者更要紧约会的时候，稿子就只好稍事押后，然后小小地扯个谎，换来一两天周转时间，随之再交货上去。此后，随着这作者名气越来越大，他们或许会做出些更出格的举动来，比如国内外都有“拖稿四天王”的名号，这就是那些出格行为

的最终结果。国外的咱们暂且不说，单说那国内业界拖稿四天王之流的概举就是很少儿不宜的，在此略过不提。

但找炼金术士们约稿的不是杂志，而是学校；她们接到的是书稿的委托，而不是杂志的杂谈稿子。而书稿一般都是签好了合同的东西，所以由不得你往死里施拖字诀。于是，等到了截稿日，当老师几乎是有些愤怒的大步流星登门而来向你索要书稿时，你这一刻顿时感觉到了恐慌、手足无措以及丢人现眼。想想几个月前信誓旦旦一口答应，结果几乎一年过去却啥也没有，这种失落和耻辱的感觉瞬间就在你的心里迸散开来。在慌乱之中你突然想到，去年这次开天窗应该算是“影响极为恶劣”吧，不知道老师今年还会给我机会改正吗？用膝盖想也该知道这必然没戏了吧。于是你的心又被痛苦霎时攫去了；一世英名，就此了账了也！

好在老师永远都是对自己的学生抱以宽容的态度的，当看到这家小门脸时，她便大概能猜出来你们在第一年拿不出书稿的原因究竟何在了：指望为生计经常累到半死的人写点经验之谈绝对是好主意，但你得考虑他们或她们是否有足够的时间去料理这些东西；再者，如果拿出的是些无病呻吟的货色那还不如干脆不写的好。老师就这样轻松的原谅了学生们，然后小心叮嘱这两人：去年的事情看你们这样子也就算了，我便是既往不咎了，今年的稿子可绝对不能再这么给我处理了。本以为今年必然没戏的你看到老师这般的行动顿时感觉天无绝人之路，于是感激涕零之余，



满口也有些不知所云起来。而新的一年也就这样开始了。

当我在GBA前看到这一幕时，心里顿时如打碎了五味瓶一般；其时我还在上学，所以就有充分的时间来写东西，如果时间不足，也可以设法推说身体不佳跑去图书馆写稿。在接了委托后，我最快可以做到当天交货，按着速度来看，也算立等可取吧。不过，和我接头的编辑只当这是理所当然的而已。因此，当我看到居然有人可以这样放肆的拖稿而不受责罚，心中就理所当然的开始不平起来，并且自己也很想试着拖一次稿子看看。但这个危险的念头最终还是因为我没这个胆子和没有这么做的具体理由而作罢了。

当我在游戏机前面抱怨世道对拖稿人竟然是如此的不公正时，机器里那两位的第二年生涯也在不经意间正式拉开了大幕。不过，当工作走向正轨之后，其实每一年都可以说“今年和往常没有太大区别”。对蛰居在萨尔堡的这两位活宝而言确实也是这样。话说这平日的生计也就是去交易所晃悠，接点维持生计的小本生意，然后每天跟保全公司的人去采办货物，接着就是回到兼做家和工作间的小窝来干活；由此看来，每天生活其实也就是这样了。刨除若干不确定因素（比如在荒郊野外遇到老虎啊，比如某天有同学来打抽丰啦），你大致可以发现，这个工作室只差挂个朝九晚五的工作时间提示牌了。当生活有了具体的规律可言时，无论是中古风味、现代风味还是近未来的风味，他们都不会有太多本质的区别。不过暂且不管这一年和去年是否有区别，在游戏机之外的我，到底还是衷心希望自己能看到第一本书能平安无事地写出来。作为一个平时以不拖稿为荣的作者，我不希望在手中看见任何一桩拖稿事件，哪怕是虚构的也不行。

被称作世界三大魔女之一的贝恩卡斯特尔女士曾经对一个位于主物质位面的相对闭塞的人类社群行为进行了长达百余年的潜心研究并完成了若干次社会调查，通过这几次调查，她得出的结论是：在相对封闭的环境下，如果没有外界因素的介入，那么在相当长的一个时期内，这个封闭环境内的社群结构与社群生活方式以及生活规律都不会有明显的变化。这个经过艰苦努力才得来的道理基本上是放之四海而皆准的，以至于在这个近乎封闭环境下的中古欧洲都市也不例外。了解了这一点，你大致也可以明白，为什么从1994年到2003年这个游戏的整体背景都没有太大程度的变动；也许就是这个城里也就那么几个活跃分子吧。

但当时间运转到这里时，也许是真的会有些不同了呢，就在系统时间进入了第二年之后的某一天，老师又大步流星地上门了。对于老师的不

林燕东	冬天是我一年四季中最讨厌的季节，把我冻得什么热情都没有了。
读者资料	男，23岁，广东省珠海市红旗镇藤山一路



期而至，你对此稍稍有些慌张，心里暗暗寻思：这离本年度最终截稿日还有几百天时间呢，就算是真的来催书稿也不该这样急躁吧。但是在你面前的老师并没有那副催稿人所应有的气势汹汹的张牙舞爪嘴脸，相反却是一脸笑盈盈，这到底是出了什么事？对于这点疑问，出乎你的意料，老师干净利落地来了个解答：伙计们，我给你们介绍个来进修的，不知道欢迎不？然后就从身后拖过来一个看起来像是刚毕业的孩子。这时，站在门口的你和前辈真的不知道该说什么比较好些，前辈是怎样一个想法你自然是无从得知，但看这个新来的朋友确实有着毕业生特有的清澈的眼神，甚至还有几分稚气，于是你不禁想到几年前的那一位了，如此这般回想一下，你对这孩子反倒还多了几分好感。

老师继续慢条斯理地解说：这位朋友是外地来母校进修的，现在住在学校宿舍。她本人是打算找个地方先实习一下业务，然后回去继续教书。因为老师我觉得你们这里这几年多少也有些名气了，虽然门脸很小，卫生状况也一般，而且去年还欠了我一本书稿。但老师看好你们，所以这次就介绍她来你们这里了。你们不是缺人手吗？有什么差不多的活计交给她也成的。听到这番话，你和前辈不由得泪流满面起来，敢情老师是帮我们找了个打下手的！反正刚来大城市的别管是教师还是学生都不免显得涉世未深，而且也缺乏相当的分析能力，你跟她随便说些什么她都会老老实实的当成宝贵经验去记着。更何况这朋友还是自己的后辈，没准还是校友，想来业务和理论水平也该是差不多的，这样一来，店里的只要一般买卖交给她去做就好，大不了临了再随便说几句表达信任的话（比如“相信你，你一定可以的”之流）也就可以了，反正这孩子肯定能打点好的。一想到自己终于可以抽出时间去写那份不知道自己该说什么才好的书稿，你就感到莫名的兴奋，甚至连自己的心都开始变黑了也没注意到。于是你心怀鬼胎，对着老师点头如捣蒜。

这边送走老师，那边你就和前辈一起七手八脚的把这孩子拽进工作间。表达完相应的欢迎之情后，你很想直接露出嘴脸“来吧，伙计，这些活计快点帮我们赶一下吧，我们还有别的事情要忙哩”。不想对方先开了腔：前辈，那个书稿的事情咱们忙到什么程度了？在这一刻，你顿时感觉自己平素有些迟钝是一件多么好的事情，如果刚才直接甩出脸色来对方肯定会翻脸的！于是你只得慢慢悠悠和盘托出项目进展的现状和当前所存在的各种问题，也不管对方明白不明白，总之先把相关的各类材料一骨脑儿都搬了出来。看到对方迷惑而认真的眼神，你下意识的从嘴角露出一丝说不清算是自嘲还是得意的微笑来。

炼金术士们接纳了新伙伴加入了书稿的写作班子，很快，这工作进度顿时就和过去大不一样了，毕竟人多力量大，更何况这补充的还是新鲜血液。虽然刚投身教育事业不久的孩子多少有些稚气未脱的样子，但这总比大龄女青年（在分析整理炼金术士系列之后你绝对会得出这个可怕的结论，两位主角都三十多了）的那种尖酸刻薄强些吧。必须承认，办公室里有这样一两个新人对工作进度的推进和工作气氛的活跃都是大有裨益的。于是乎，在大家平稳推进日常业务之余，书稿总算也可以慢慢地赶出来这么一些了，虽说进度有一点没一点的，但总比停下来强。

你在闲下来的时候也想找这孩子聊聊，但想来想去却也没什么可说的：人家平时住在学校，到了下班时间自然就自己慢慢走回去了；她的梦想也就是日后去好好教书，这和自己的立身出世的想法更是差了十万八千里；更何况她在这里也只是呆个两三年就走，想想若干年前那一次培训的经历，你就觉得这位朋友不必深交了。但俗话说得好，低头不见抬头见，在一间办公室里呆得久了，就难免会扯上点关系。体现在这里的具体情况就是：就算你不找上门去，对方也会主动和你攀谈一些事情，比如早些年周游列国的逸闻，又比如期货交易所各类商品的行情。然后这话题就会从交易所的商品行情慢慢岔到交易所老板，又会从那个总是板着脸的老板延伸到他私奔的漂亮女儿上去，再此后又会莫名其妙的从这件私奔事件扯到前不久那个携恋人私奔的未婚夫来工作

李浩铭	适时游戏，把握号自己得人生，要让游戏把自己变得更充实而不是更黑暗。
读者资料	男，19岁，广西省柳州市城中区金运来大厦

室订做婚戒上面。而“私奔”这类颇有些浪漫主义色彩和猎奇的话题往往很合年轻女性的口味，于是对方自然抛开那戒指不谈，开始兴味盎然地追问起这件案子的具体细节。你便流露出一脸“好汉不提当年勇”的神情并要求对方发誓不准外传。在对方开口立下各种“可怖”毒誓（比如买彩票必不中，出门被狗追等），而你也自觉一切妥当之后。就见你口若悬河唾沫飞溅大谈特谈那起私奔事件的前因后果以及自己作为张本人的英明神武，对方自然是听得津津有味并流露出很神往的样子来。到了这个时候，你才觉得自己似乎有点失态了，作为所谓前辈，本不该如此八婆才对啊。

很多时候你都觉得这新伙计也许只是个孩子，直到某一天，那件事情发生之后你才突然意识到自己在某些事情上欠缺的太多了。

那一天是个晴朗的休息日，当大家在工作间里嘻嘻哈哈的聊工作时，只听得门口一阵稀里哗啦。于是，你急急忙忙跑去开门，却发现玄关处早已有访问者破门而入了；那破门而入的是个高高大大的后生，生的也还算英武，像是个人架子模样。只见他神情慌张，满脸表情能挤出一个“急”字来。见你走上前来，便舒一口气，厉声并作正色向你质问道：呔，兀那女子，你却将我那妹子匿在何处了，还不速速将她与我解放来？面对这晴天霹雳一般的责问和那铁塔也似的访问者，你顿时怔住了，还来不及考虑他爆门入室本身就有可能触犯了刑律，单单去想他这提到的“妹子”是怎么一回事就让你觉得头疼的一塌糊涂。这时就听得身后传来那小朋友清脆的声音：阿哥，你又不乖了。

当你还在惊诧于怪客爆门而入自己却只是大眼瞪小眼时，那位朋友开始有些不好意思地向你说明实情：这位破门而入的猛男是她的未婚夫。然后那未婚夫也显出十分扭捏的神色来，原来这傻大个儿是在信里会错了意。好在他没有冲到学校去胡闹，你不禁这样想。看着这对单纯到可笑的年轻人，你不由得很想露出一如往常的嘲弄的微笑来。但不知怎么的，你在心里却对自己说：这些年轻人的行为尽可以令你发笑，但你却无法对此嘲笑——或者说，你有嘲笑他们的资格吗？于是这个表情预备在了脸上却始终没有挂出来。

我不知道游戏机里面是不是这样，反正游戏机外的我最终把这个表情咽下了肚。

在人多力量大和来自外界的新鲜血液的这两点因素推动下，书稿终于在这一年的年底平安无事交了上去。这此后的日子如一马平川一般，直接滚滚而来又滚滚而去。而在这种不经意间，游戏内的日历又翻过去了四年。在这四年里可以说发生了不少事情，但大多是些鸡毛蒜皮的小事，所以也可以说是很太平的就这么过去了。那位破门而入的伙计此后也来过几次，大家给出的一致评价是：这人不坏，就是脾气太急躁。

来进修的这位朋友总算完成了自己的工作，她的结局正如大家所预料的那样，在未婚夫的陪同下回老家继续教书去。两位大龄女青年完成了书稿也算是收获了不少名声，学校的人都说这些稿子写的贴近现实，有力度，有深度。这令著者自然感到飘飘然。后来，她们听说老师通过分析这些稿子整理出了些很犀利的研究论文，凭着这个原因就以压倒优势赢了校长换届选举，顺带还把作为竞争对手的另一位老师气到出国了。

游戏机里的故事就此戛然而止，而一度化身为在中古风味都市里讨生活的炼金术士的笔者——或者说本文的唯一主人公——也由此再度从那个世界中归来。在这个有些幼稚的家伙的眼前，中古风味的一成不变的生活，校园风味的近乎固化的日子，以及现代风味的朝九晚五的每一天如同走马灯般一闪而过。当这走马灯一般的幻象最终停下来时，在我眼前所呈现的到底还是那看着有些让人多少兴味寡淡的办公室。

不过就算兴味寡淡也好，兴致盎然也好，真实的生活总是那样：看着一成不变，但在细节处偶尔会冒出这么一丁点变数，这些变数的存在也就是平日生活的最大惊喜了。这点规律越过奇想天外的中古城塞都市，飞过人声鼎沸的大学校园，跳过看似人情浅薄的世间，最终在我的办公室里蹲了下来。此刻，就在它我的掌中由此变成文字，而我也就因之抓住了属于自己的那么一点乐趣。

如果没猜错的话，也许你的那一份就在自己的手中也说不定呢。反正信不信由你。

而我在这里也该告别了。各位看到这里的朋友们，祝你们幸福。我们后会有期。

文/LinkTon



盛洁	游戏市很好玩的，我想要更好玩的游戏，有了NDSL还想要PSP。
读者资料	女，20岁，安徽理工大学北校区

Q&A问答无双

你的问题 也是大家的问题

关于游戏的一切问题彻底解答



1、GBA《火影忍者 木叶战记》有什么隐藏要素吗？怎么开启？
2、《晓月圆舞曲》如何进入不可侵入洞穴？

（四川省绵阳市 高赵烊）

1、通关之后，在自由独占模式中，在波之国输入指令调出岸本，在死亡之森输入指令调出大蛇丸，用L和R键可以切换地图。
输入指令如下：
大蛇丸：SELECT 上 下 上 下 左 左 右 右 左 上 START
岸本：START 下 上 下 上 右 右 左 左 右 下 SELECT

2、苍真装备魔神变身（三种里无论哪种都可以）和水面行走技能，在左边入口附近使用变身技，然后就可以冲进瀑布了。

尤里乌斯用两次分身移动可以穿入瀑布中。
题外话：表扬高赵烊读者很细心，把自己名字最后一个字注了音。但是为什么是YOUNG，虽然读音一样，但这是英语吧……



原来掌机迷说《MHP2》要用引导盘，可我们班同学玩的时候，小P里就不用放它，为什么？哪种方式更伤害机子？

（江苏省连云港 刘师哲）

原来是需要引导的，现在有了新的免引导程序，已经不用UMD引导进入了。使用引导就是在进入游戏前读一下光盘，基本没什么大损伤，不过能不用更好了。



《火炎纹章》中的三角攻击指得是什么，应该如何发动？

除了传统的天马三角攻击外，封印中还有三重甲的三角攻击，圣魔中有以双足飞龙骑士发动的三角攻击。

三角攻击的命中是100%，造成的伤害是普通攻击的三倍，但是不能发动必杀。一般人总有个误区，认为三角攻击就是必杀必中，但是这里要纠正的是：三角攻击只是有着三倍攻击力的特殊攻击（虽然攻击时也要消耗一个必杀乱数）。这也就解释了为什么必杀守护这东西不能防三角攻击，不属于必杀的攻击自然不在其免疫范围内。

三角攻击的发动条件是三人同时与一个敌人临近，其中一人攻击的话就会触发三角攻击。要注意的是，圣魔中的三天马中最多只能有一个转成双足飞龙骑士，并且必须由她先发动攻击才能发动三角攻击，如果有2个转成了双足飞龙骑士的话三角攻击就不复存在了。发生一次战斗只有第一次攻击才能发动三角攻击，在反击时也是如此。

充分利用三角攻击的特点将对游戏的进行有着非常大的帮助，除了用来克制那些装备有必杀守护的BOSS外，圣魔中双足飞龙骑士的“贯通”+三角攻击更是逆天的秒杀组合，贯通那无坚不摧的攻击力配合三角攻击的必中和三倍伤害是所有BOSS的噩梦。



在《MHP2》中，白一角龙弩手套装怎么加珠子好啊？

（江苏省南通市 邱阳）

如果只是限定这个套装，不考虑武器的空数。不喜欢要恶灵加护这个负面技能，可以装3个加护珠取消这个技能。然后有两种选择，第一种是加一个名人珠在手上，凑出见切+1；另外一种是加3个弹穴珠，凑出装填数UP。如果不去除负面技能，可以让见切和装填数UP共存。算上武器的空数还可以有其他选择。

个人推荐还是混装比较好，这一套还是有些局限性，见切+1和装填数UP这两个技能，有些武器未必会用到。



《赛尔达传说 不可思议的帽子》中，最后古夫在圣域变的妖怪应该怎么打？

（江苏省淮安市 袁如何）

BOSS的手臂分离时，用魔杖攻击手臂，之后手臂会变成一座塔，缩小进去，塔里面是黑

林辰	究竟什么时候PSP才不是梦啊……还好有NDS在身边陪我。
读者资料	男，17岁，上海市闸北区乌镇路

的，攻击一堆眼球中颜色不一样的，打倒后手臂就没了。另外一只手的打法也是一样。失去双手后BOSS用闪电球散射及光球排射。光球是可以用剑反弹的。当四个光球一起被反弹并攻击到四个小眼球时，才能消灭小眼球。利用4分身。站的稍微远一点垂直反弹光球，就可以让BOSS只剩一只水汪汪的大眼睛。四个林克冲上去猛砍吧。如是几次，BOSS就撑不住了。

（Astaroth）



请问一下，《怪物猎人P2》中，我给弩装配了防御性能+2后，为什么用重弩加盾挡怪物攻击还是消耗体力？难道没用吗？

防御性能这个技能是不对应重弩的，即便你用珠子加出来，技能字的颜色也是灰色（表示不发动）。重弩支持的技能是防御强化，可以防御铠龙炮等，但还是会消耗体力和耐力。

如果玩好了，重弩还是配回避性能比较好些。



1、我想知道，怪物猎人的周边在哪里可以买到？大约多少钱？
2、如何对付集会所4星的老山龙？
3、为什么我与朋友联机时经常在任务中断开,是否与我使用的ISO有关，还是汉化问题？

（FREEDOM）

1、国内的话，怪物猎人的周边可以在淘宝网等网上购物的地方买到，实体店里一般很少。价格就没法说了，不同的东西不同价格。

2、单人的话,建议等以后武器强了之后再来。用片手剑、双刀、太刀、弓等输出频率高的比较好。

3、跟ISO和汉化都没有关系，有时是因为开了金手指的原因。



《最终幻想3DS》中，歌是用来做什么的？我用它攻击敌人，伤害也不高，好像没什么用途。

歌的效果是对应竖琴的，装备不同的竖琴，演奏出的歌也不同。

マドラのたてごと对应ぼうぎょのうた
效果：我方全体提升防御力 持续两回合。
ロキのたてごと对应こうげきのうた
效果：我方全体提升攻击力 持续两回合。
ラミアのたてごと对应はめつのうた
效果：按比率减少敌人HP 熟练度10以下为10%，每提升10熟练度增加1%。
ゆめのたてごと对应いやしのうた
效果：按恢复我方HP 熟练度10以下为10%，每提升10熟练度增加1%。
アポロンのハープ对应まもりのうた
效果：我方全体伤害减少，持续两回合。



请问在《狮子战争》中最后的隐藏迷宫如何进入？最后可以得到什么？

进入隐藏迷宫的方法：在第4章圣地的剧情结束后（也就是即将通关前），到右下角的贸易都市**ウォージリス**，听到关于隐藏迷宫**ディープダンジョン**对话，之后在贸易都市右边会出现隐藏迷宫。

每层迷宫都是全黑的，要通过角色被打倒后变成的水晶照亮迷宫，很多地方也有隐藏的装备,都是很强的。

第十层会碰到可以加入到我方的怪兽角色—比布罗斯，还有敌方蛇夫座的敌人，在第10层可以学会最终召唤魔法。



最近又开始玩GBA的《洛克人Z2》了，想问一下全装甲都有什么，因为上次玩的时候就没有完美，装甲都怎么取得？

（江苏省常州 马鸿涛）

ノーマルフォーム(Normal Form)
取得方法：最初装备的装甲。
エナジーフォ ム(Energy Form)
取得方法：在同一任务关内满体力时捡体力回复道具25个。
エックスフォーム(X Form)
取得方法：用枪消灭敌人50个。
ディフエンスフォーム(Defense Form)
取得方法：用盾回旋镖消灭敌人20个。
イレイスフォーム(Erase Form)
取得方法：用盾反射敌方子弹30次。
アクティブフォーム(Active Form)
取得方法：用冲刺斩消灭敌人20个。
パワーフォーム(Power Form)
取得方法：用锁链拉东西（敌人、道具都可以）30次。
ライズフォーム(Rise Form)
取得方法：用三连斩消灭敌人20个。
プロトフォーム(Proto Form)
取得方法：普通模式中通关一次后得到。
アルティメットフォーム(Ultimate Form)
取得方法：将精灵全部使用。

（rocketmaso）

王宇	喜欢上了《MHP2》却只有DS，难道我真的要为此去买一台PSP吗？
读者资料	男，16岁，山东省潍坊市高新区胜利东街

爱机学堂

爱机学堂办学宗旨：
辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。

PSP上软件繁多，为主机本身增色不少。特别通过USB线将画面输出到PC显示器的功能，可以说相当于一个家用机了。最初的画面输出到PC显示器上的软件使用起来比较麻烦，而且已经不对应新版本了。这次给大家介绍通过IRSHELL3.81和RemoteJoy4iRS这两个软件配合使用，让PSP的画面呈现在显示器上。

具体操作方法

1、启动程序

解压RemoteJoy4iRS后会出现主程序，双击运行后会显示一个程序窗口，现在先关闭，之后会多出两个文件夹、一个文件。FILES文件夹中包含了驱动等，MS_ROOT文件夹是把硬盘当作记忆棒的目录。RemoteJoy4iRS是程序的设置文件。



FILES







2、安装驱动

首次使用这个软件需要安装Libusb-win32的驱动。进入FILES文件夹下的DRIVER中，在名为psp.inf的文件（图标是带有一个齿轮的）上单击右键选择“安装”，或者从控制面板→添加硬件中找到这个文件进行安装也可以。

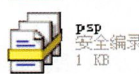


DRIVER_readme
文本文档
1 KB





libusb0.dll
0.1.10.2
LibUSB-Win32 - DLL





psp
安装信息

打开(O)
安装(I)
打印(P)

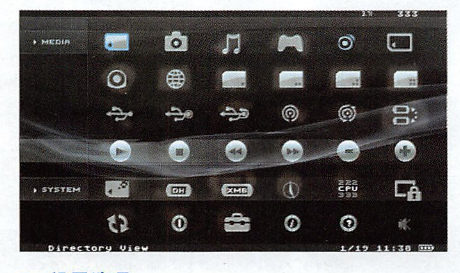
3、驱动安装完成

Libusb-win32驱动安装完成之后，可以到控制面板→设备管理器中会多出一个Libusb-win32 Device，点开之后有一个PSP Type B，右键属性可以看到图中的信息，这就证明安装完成了。



4、安装IRSHELL

解压IRSHELL的压缩包之后，将IRSHELL文件夹放在记忆棒的根目录中，irshell2x3x文件夹放在PSP下的GAME中。如果开机不自动启动IRSHELL的话，插件方面可以直接无视。



5、设置选项

进入IRSHELL中后，选择最下面一行工具箱

沈璐彬	我在试手柄在电脑上玩GBA模拟器，真的像是玩GBA。
读者资料	男，15岁，浙江省杭州市上城区彩霞岭18号305室

的图标，进入后进行一些设置。作为将图像用显示器输出，需要把DISPLAY REDIRECT TO PC VIA USBHOST0这项调成ENABLE，否则就算连接好了也不会有图像显示。另外其他选项玩家也可以根据自己的需求进行一些设置。



6、连接RemoteJoy4iRS

设置结束后退出并存储设置，然后就回到主界面了。在PC端上打开RemoteJoy4iRS，连接上USB线，然后在IRSHELL中选择TOGGLE USBHOST这项。在IRSHELL最下方的状态栏里会显示和PC连接上。这时PC端RemoteJoy4iRS窗口也应该显示出了PSP上的图像。



7、运行游戏

在IRSHELL界面选择第一项查看目录，之后选择ISO或其他游戏所在的目录，在文件上按×键可以运行游戏或软件。运行游戏的时候会提示各种运行方式，一般选择普通运行即可。



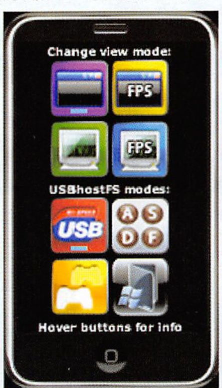
8、RemoteJoy4iRS选项

RemoteJoy4iRS运行时，左边窗口是选项栏，下面介绍一下里面的功能。

WINDOW VIEW：窗口运行。

WINDOW VIEW WITH FPS：窗口运行，同时显示帧数。

FULL SCREEN：全屏运行，按F12可以切换回来。



FULL SCREEN WITH FPS：全屏运行，同时显示帧数，按F12可以切换回来。

RESTORE USB DEFAULTS：恢复USB设置。

DISABLE/ENABLE PC KEYBOARD：打开或关闭键盘。

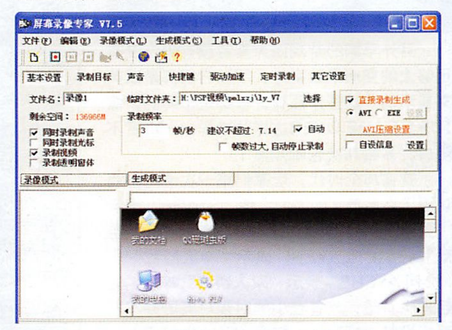
DISABLE/ENABLE 2ND JOYPAD：打开或关闭多手柄控制器。

9、屏幕录像

制作PSP录像的原理就是将图像显示在PC显示器上，然后用屏幕录像软件直接进行屏幕录制。不过录像对电脑的配置有一些要求，如果太低的话会丢帧严重。

屏幕录像软件中，推荐屏幕录像专家。这个软件功能方面比较强大，还可以直接生成压缩格式。另外，如果打算录制声音，需要一根双头的音频线，然后在录像软件中选择录制声音，WINDOWS中录音的选项里选择线路输出。这样录出来的视频就有声音了。

如果机器配置不够，尽量不要进行全屏录制，只录制窗口就可以了。选好窗口后，录制前最好设置一下帧数，不要太高也不要太低，避免录出来的视频丢帧严重。



将PSP的画面输出到PC的方法就介绍完了，希望玩家们都能录制出自己满意的视频。特别是在《怪物猎人P2G》发售之后，一定会有更多的玩家加入到录制影像的行列中来。如果有自己满意的影像，可以刻盘寄给我们，优秀的会被选中在掌机迷的DVD中，而且是有稿费的哦。

掌上观文译典通 Vol.02

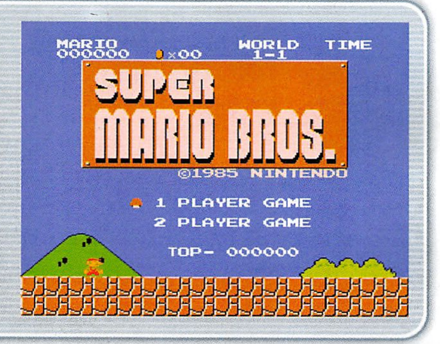
通过学习语言
认识游戏

大家好。PG的新栏目《掌上观文译典通》是专门针对游戏中困扰许多玩家的外语问题而开设的，我们在平时玩游戏的时候经常会遇到这样那样的问题，许多游戏里的日文或者英文或者其他类型的文字使人们搞不清什么是什么。毕竟我们中的大部分人不是专门学习外语的，但是我们可以在一起共同学习。希望大家在这里能够找到自己需要的东西。

责任编辑／三问书屋

Topic 1 不需要翻译的动作射击游戏

仔细回想一下当初接触《超级马里奥》、《魂斗罗》的时候，我们在玩这些游戏时并不需要翻译。原因很简单，那些游戏都是以射击、动作为主的，玩家需要做的只是操作方向键和按钮，使游戏里的主角移动，干掉敌人，这些简单的东西根本不需要文字解释。而游戏里很多东西都是以图标的方式出现的，什么代表什么大家心知肚明，不会把这些看起来一目了然的东西搞混。



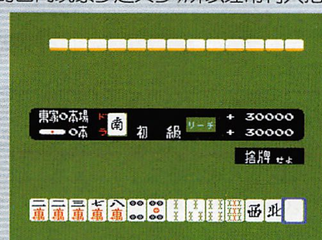


另外早期的游戏因为其容量有限，没有足够大的空间承载字库，所以它们都是以英文显示的。这些东西有许多都是相同的，像1UP、GAME OVER这样的字样，一次看不明白，多看几次也就知道了。

就在那个时代，玩家们第一次通过游戏认识了许多英文的词汇。像“STAGE”表示“关卡”、“PUSH START”表示“开始游戏”、“1 PLAYER”表示“单人游戏”、“2 PLAYERS”表示“双人游戏”等等。说起来也有趣，笔者在小的时候对英语并不熟悉（没赶上好时候，初中才开始学ABC），但是对于“1 PLAYER”和“2 PLAYERS”之间那一个“S”的区别却迷惑了好久，为什么一个人没S两个人却有呢？直到后来看课本学英语的时候才知道原来这个是有单数和复数的区分概念的。说起来这些游戏还真是启发玩家们外语潜能的好东西，起码那时是这样的。

Topic 2 看不懂的麻烦从麻将开始

说起来也挺有意思的，第一个令玩家们因为看不懂日文而抓瞎的游戏并不是DQ、FF之类的超级大作，而是在许多合卡里出现的“麻雀”，也就是那个两人对局的麻将游戏。尽管红白机在中国大陆普及是80年代末的事情，但是当时进入国内的文字游戏极少，就算有，玩的人也不多，倒是这个麻将游戏几乎是没人不曾接触过。其实这个游戏也是最早带有日文的FC游戏，在1983年FC推出之后不久，这个游戏就推出了（上次也说过，它和五子棋同一天推出，都是最初对应汉字的日版游戏）。游戏里的指令有“チー”（吃）、“ポン”（碰）、“カン”（杠）、“リーチ”（听牌）、“アガリ”（和）等等。在游戏里用方向键的上下来调这些指令，用B键输入。当时懂这个的国内玩家少之又少，所以经常有人抱怨无法像真正打牌一样操作。那时候虽然没有游戏杂志，但是也有一些专门介绍游戏的书籍，对这些指令有解释，帮了不小的忙。



曹博文 我是任饭！过年就买DSL！只是现在……就靠PG吧！
读者资料 男，18岁，山东省济南市轻工业学院，250353，QQ809922548

游戏的译名是谁定的？

一般来说，一个游戏输出到其他国家或者地区的时候，如果输出地与输入地的语言不同，那么这个游戏的行货必须有一个翻译过的名字。而所有的翻译工作都由游戏的制作者或代理输入者负责，也就是说这个游戏的译名是什么应该是官方决定的。比方说，Super Mario Bros这个游戏，日版叫“スーパーマリオブラザーズ”，是根据英文标题音译的。输入到欧美的时候当然使用原来的英文，还叫“Super Mario Bros”。因为日本厂家经常使用英文作为游戏标题，所以大部分日本游戏到了海外也就顺理成章地套用原先的名字。但是也有例外，如果游戏的标题是日语的，那么海外版就不能简单地来个音译了。比方说《热血硬派くにおくん》，就没有直接翻成“Nekketsu Kouha Kunio Kun”，而是改成了“Renegade”（反叛者）。再说到国内的情况，电子游戏最初从海外传到港台地区，之后进入大陆。在那时候中文的游戏译名是由香港台湾那边的D版商或者游戏杂志决定的，那时候电脑网络还没有普及，游戏传媒闭塞，所以一个随便起的译名流传下来就成为约定俗成的东西了，像以前说过的“太空战士”就是个很好的例子。有时候人们是根据游戏的直观表现决定译名，像Super Mario Bros被翻译成“水管兄弟”、“顶蘑菇”等等，就是这么来的。这个游戏第一次被称作“超级玛莉”大概是从台湾那边传过来的，许多玩家觉得很奇怪，主角明明是个留胡子的大叔，为什么起了“玛莉”这样一个女性化的名字呢？直到后来，懂英语的人才知道游戏的主人公名字本来叫马里奥（Mario），而不是玛莉（Mary）。再拿如今已经功成名就的Metal Gear Solid来说，它的最初作品Metal Gear在FC上移植的时候，被香港那边翻译为“燃烧战车”。但是后来出到PS版的时候，一下子出现了3个译名：内地叫“合金装备”（从Metal Gear直译），香港叫“燃烧战车”（老译名），台湾叫“特攻神谍”（意译？），一时间大家不知道到底应该叫什么。后来KONAMI官方在香港地区征集意见之后将译名定为“潜龙谍影”，但是国内的玩家们叫“合金装备”的依然很多。



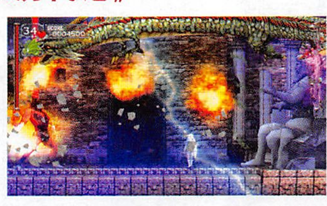
看图片学外语 必见

Topic 3 游戏未动 广告先行

不管是什么样的游戏，哪怕以前再出名，在出新一部作品的时候也必须有好的宣传手段，在广告方面的投入是不能吝啬的。

Autograph Signing – ONE NIGHT ONLY
Famed Producer of the Castlevania Series
Konami Digital Entertainment presents a blood curdling night with the famed producer of the Castlevania Legacy, Mr. Koji Igarashi
Castlevania
The Dracula X Chronicles

PSP版《恶魔城X历代记》

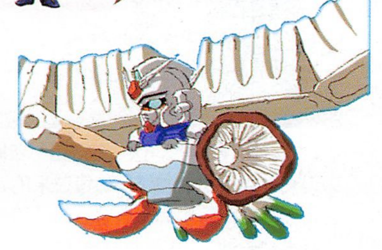


经过多年的等待，恶魔城系列的经典名作《血之轮回》终于在PSP上复刻。这部作品采用了完全3D表现，在过场动画的制作方面也显示了KONAMI制作游戏的能力。虽然游戏的操作是2D的，但是人物和场景都是3D立体构造，游戏的难度也依旧如故。习惯了老版《恶魔城》操作的玩家们对这部游戏应该很感兴趣。KONAMI在美国宣传的时候，特地请游戏的制作人IGA（五十岚浩司）亲临发售现场搞签名活动。但是因为IGA先生时间有限，签售时间只有一个晚上，游戏的宣传海报上写得也很清楚，“ONE NIGHT ONLY”，过期不候。



贴图特搜队

特搜宗旨
漂亮的图,要。
kuso恶搞的图,
全都要!



↑用各种食物组合出来的GP03D，太忠实原作造型了……



→一张萨姆斯的同人图，用色和人物造型方面都感觉非常不错，有官方水准。



←标准的“魔王+魔女”，其实我觉得鲁露修还真不太适合这个王冠。

↓对于这张图，我能说的只有抱歉了。为什么？实在不好意思，我们这期不送放大镜。

刘晋滔	能飞就不要走，能走就不要坐，愿高三学子能飞得更高。
读者资料	男，18岁，云南省玉溪市第三中学



←SOS团三人娘的睡衣版，仔细检查过了，没有任何鼻血要素。



←如果你坐到了高达驾驶舱，那你可能是主角。但是这个的话，连炮灰都算不上。

→有爱玩家自己动手改得多鲁基斯的MA化，弄得我都有点想玩模型了。



→我都不知道怎么吐槽好了，你比起上面那个，机动力上强点有限……

↓这也太悠闲了吧！真的是战斗吗！？说起来，鱼饵是什么呢？



郝峰	冬天即将过去，春天马上来临。在我的春天能收获PSP吗。
读者资料	男，18岁，内蒙古巴彦卓尔市临河区第一中学



三栖人空间

马上就是春节了，不管上学的上班的，大家这回都能好好享受一下这个短暂的假期了。大家一起吃年夜饭，给亲朋好友们拜年，逛街购物，收红包或送红包，除了这些例行的春节活动，大家也要给自己留一天可以在家歇歇，放松一下身心。立春以后就应该算是春天了吧，我给大家推荐几部1月份开始放送的新番动画。用温馨的动画来温暖这个还很寒冷的初春。

《南家三姐妹～再临～》



原名：みなみけ～おかわり～
放送开始：1月6日
话数：全13话
此次是去年十月动画的续作，以高中2年级美丽贤惠的南春香，初中2年级喜欢耍宝的南夏奈，小学5年级经常吐槽的南千秋三姐妹的日常生活为中心,温馨而又有趣的动画。新年南家三姐妹叫来了小诚，冬马几个人一起过年。因为无聊最后南夏奈提议大家一起外出郊游，由大叔驾车带着他们来到了一家温泉旅馆。而男扮女装的小诚，女扮男装的冬马却遇到了麻烦，由于温泉是男女分开的，到底是谁去男部谁去女部，给两个人造成了极大的困扰。就在两个人终于做了决定的时候，不知内情的藤冈却正好要来泡温泉，正在换衣服的小诚和冬马给可怜的藤冈造成了巨大的混乱，描述南家三姐妹日常生活的轻喜剧，就这样热热闹闹地再次展开了。

《狼与香辛料》

原名：狼と香辛料
放送开始：1月8日
话数：全12话
靠到处旅行贩卖商品为生的商人克拉夫劳伦斯，经过正在举行收获祭的帕斯洛耶村后，发现自己的运货马车中好像有什么东西，劳伦斯把麦束拨开一看,里面竟睡着一只长有狼耳和狼尾的少女。这位少女自称是“掌控丰收的尊贵贤狼——赫萝”，赫萝希望劳伦斯能够带她回到遥远的北方故乡…感到孤独的贤狼泛起了回归故乡的思念,而感到孤独的旅行商人追求的是能够容身的家宅,于是这样两个孤独的人一同踏上了旅途。



连永晖 游戏东西，掌机人生。
读者资料 男，18，福建省福州市晋安区福新中路岳峰新村B4座302单元，350011

《水星领航员》

放送开始：1月7日
话数：未知
大人气的治愈系动画《水星领航员》第三季TV动画《ARIA The ORIGINATION》已经正式播出了。热闹的嘉年华结束后，新威尼斯就像摘下了面具一样露出了它的真实面貌，虽然有点寂寞却又无比温暖。马上就要迎来春天了，在这个时候，嘉年华的客人给艾里西亚寄来了樱花红茶与樱花果酱，提早送上了春天的祝福。于是由艾里西亚提议邀请大家一起来开个茶话会，灯里则帮艾里西亚一起准备茶点，阿里亚社长也帮了忙呢（在曲奇饼上按上它的“手”印）。之后姬屋的晃、蓝华、以及橘色行星的爱莉丝和雅典娜全都到齐了，大家一起品尝了春天的味道。《水星领航员》还是一如既往的画风清新，气氛恬静，在即将到来的春风中，大家也和水无灯里一起为实现梦想而努力吧。



《真实之泪》

原名：true tears
放送开始：1月4日
话数：全13话
由2005年热卖的恋爱模拟游戏《真实之泪》改编的同名动画。男主角仲上真一郎是造酒屋的独子，虽然背负继承家族产业的命运，却一直憧憬着成为绘本作家。一天真一郎看到一个在树上的哼歌的少女，竟然与前一天夜里在脑海中浮现出的天使形象重合。第二天，这个名叫石动乃绘少女在学校所饲养的雷乡丸（一只鸡的名字），不知道被谁残忍的杀害了，悲伤的她却无法流出泪水。“因为我送出了我的眼泪……我有一个使命，必须夺回我的眼泪。”“在某个地方的天使，如果能收集你的眼泪，然后把眼泪制成项链装饰到树上，就会成为闪亮耀眼的泪之树。”



《破天荒游戏》

原名：破天荒游戏
放送开始：1月4日
话数：未知
拉瑟尔是一个魔法使，这个14岁的少女因为父亲一句：“你不想出去看看这个世界吗？”而踏上了旅途（完全是被强迫的）。途中拉瑟尔偶然结识了亚尔赛德，一个为了寻找杀父凶手而四处流浪的男人，之后又遇见了巴罗库希特。总能开朗面对明天的拉瑟尔和个性沉默的亚尔赛德，还有活力充沛的巴罗库希特，这样三个性格各异的人结成同伴，一起踏上了充满魔法与希望的旅途……



陈宇光	大作太多了，PSP的8G都嫌太少了，快出16G吧。
读者资料	男，19，广东省广州市东风东路729号广东工业大学07界动画3班51号信箱，510090

疯模阵

Awesome Toys

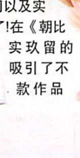
不疯“模”不成“活”，对于喜爱模型的玩家来说没有模型的日子就不能叫做生活。这个版块就是为了喜爱模型的玩家而顷情奉上的。我们每一期都会挑选一些与模型相关的有趣的内容让大家来养眼，请不要错过这里。

KONAMI收藏手办 朝比奈实玖留

凉宫春日的忧郁

DATA PVC涂装完成版；1/8比例,全高约21cm；制作人：宫川武；发售商：KONAMI；价格：5565日元(税后）;发售日：2007年8月9日

继春日之后，现在长门以及实玖留的涂装完成版也面世了!在《朝比奈实玖留的冒险》中，实玖留的“女招待造型”一定吸引了不少FANS的眼球吧。这款作品中还将附带桌子和电脑,此外在“SOS团”中出现的冰箱也将做成模型。很充实吧!



↓冰箱上方还摆放着开水壶，一切都是真实的“SOS团”。“喂!不要紧盯着实玖留的胸部！”



嗯~嗯~请您买点什么吧~

FIGUMATE

凉宫春日的忧郁

DATA PVC制品；全高约7cm；全5种；发售商：KONAMI；价格：1套420日元（税后）；发售日：2007年6月21日

Q版系列发售后获得的人气也是不同寻常啊！这次的系列所有角色都将附赠多款服饰，可以打造出你所喜欢的POSE！



商品版和照片是一摸一样的！

↑喜绿江美里
江美里可是初次被制成手办噢！FANS们一定会感激涕零吧。蓝绿色的眼睛中透出的是无比清纯啊！

←长门有希（冬装）
大衣盖住的不只是身体，还有头部。脖子也可以转动！



↑凉宫春日（兔女郎）
吉他的制作非常精良!拿到手中绝对会让你大吃一惊!如果你买了多个Q版手办，也可以试着自己涂装，让其他角色也变成兔女郎噢!

张宏浩	托最近电影《变形金刚》的福：我珍藏多年的压箱之宝——大力神6合体得以重见天日。（这东东当年可耗我半年零用钱）
读者资料	男，30岁，云南省大理州农行科技部，671000

KONAMI收藏手办 长门有希

凉宫春日的忧郁

DATA PVC制品涂装完成版；1/8比例，全高约17cm；原型制作：宫川武;发售商：KONAMI；价格：5250日元(税后);发售日：2007年7月26日

长门有希继续登场！静静地坐在椅子上看书、略带羞涩的抬起头斜视的长门果然最有魅力！！这个作品表现出来的气氛也十分符合长门那种抑制自己内心情感的感觉，质感十足！这可是非常值得收藏的作品噢！

……买吧



↓虽然是坐在椅子上，但是长门的身姿依旧表现得恰如其分。特别是眼睛，少女情怀以及长门特有的性格都隐含在其中。

→这就是分解后的样子，配件是可以相互通用的。可以随你喜欢，打造出自己喜欢的服饰搭配！

←↓运动少女

↓鹤屋(学园祭女仆)

鹤屋学姐出场次数不是很多，但是人气并不比任何一个主角低！这个学园祭女仆版的鹤屋学姐也很有魅力噢！除了实玖留之外，鹤屋学姐的女仆版也不能错过。

↑朝比奈实玖留（女仆）

实玖留最吸引人的果然还是女仆装!温柔的性格体现无疑!SOS团不可缺少的“女仆”。

→凉宫春日(运动服)

这个可是特定版！春日穿体操服的场景可不多。这个系列中还有阿虚的运动服版！如果你喜欢的话可要快快入手，现在这个系列的人气极高，出手晚了的话可就只有看的份了。

疯模阵阵主大公告！

BB战士暂且告一段落，从本期开始将陆续为大家奉上美女手办！本期是《凉宫春日的忧郁》中的几位美女主角！各位可不要看得流口水啊。下期还有更加有魅力的《凉宫》女主角手办们出现在各位眼前！可不要错过噢！（PS：阵主不是宅男！）

林丰涛	虽然无法玩到自己喜爱的游戏，但有PG相伴，有精彩的攻略为伍，我已经很欣慰了！
读者资料	男，21岁，广东汕头市澄海区东里镇东和东沟三片七幢2号，515829



实力打造国内最强最全的NDS全方位使用技巧工具书！NDS玩家必备的大宝典，年度特辑！
玩转NDS实用技巧大全
Nintendo DS
终极奥技
DS不止是玩游戏的！
还有更多其他功能！
各种自制软件使用！
所有功能方法！完全公开！
《掌机迷》编辑部 策划制作
超值定价：19.80元
各种软硬周边
NDS/NDSL
完全对应
全力打造NDS各种软件使用方法及技巧大全
NDS全版本主机介绍
硬件周边全收藏!!
为你购买主机和周边提供参考
购买的最佳指南书
各种自制软件
使用全攻略!!
为NDS扩展更多
更丰富的功能
各种流行烧录卡
一网打尽!!
无论是购买烧录还是使用
本书都是最优秀的向导
总力整理特辑
游戏热门推荐
精心挑选从发售到现在200多款素质优秀的游戏，如果不知道玩什么就赶快来看看吧!
全国上市
热卖中
超值价 19.8元
DVD-ROM
NDS自制游戏软件满载
精选汉化游戏全面收录
最新热门NDS游戏集合
实用程序彻底一网打尽
准确发售日期请关注下期《电软》、《掌机迷》
全版本NDS详细使用方法、购机指南、各种周边介绍。热门烧录卡全面收录及各烧录卡软件的使用方法。媒体播放全教程教你如何使用NDS看电影、听音乐无线联机使用详解。WI-FI网络的架设和设定，无线联机方法及实例攻略。主流模拟器的使用方法。NDS上各种官方/自制软件的使用方法。热门游戏大盘点！NDS发售至今的200多部优秀作品盘点。
全面接受邮购 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011
邮购请注明“NDS终极奥技” 邮购电话：010-6442177 / 64472180 邮购免收邮资

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖



次世代传媒联盟

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS





机战迷的专门志第四辑即将发售啦！本次有多篇大型专题奉上，并新开多个全新机战专栏，保证你大呼过瘾。更豪华更精彩，不能错过！

机战FAN 4

■定价：19.80元　2月22日上市

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

■定价：24.80元　2月25日上市



春节将至，先给各位酷粉拜个早年。本期主打就是锁定在春节和情人节的购物指南，潮爆的单品绝对让情侣的你们爱情直线升温。

SO COOL 2008年第(2)期

■定价：15元　1月下旬上市

为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐，NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价：19.8元　接受邮购

《口袋迷10》入冬前发售啦！继承了第九辑大受读者欢迎的普通版，豪华版双配制，更加强化了书内容上的实用性及可读性，同时两个版分别赠送超珍贵且实用的豪华赠品，DVD光盘收录正在热播的《钻石珍珠》动画片。

口袋迷（10）

■定价：19.80(豪华版不邮购)　接受邮购

彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录！口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！

口袋特训营

■定价：18元　接受邮购



07年度最受欢迎读者欢迎的PSP特辑再度出击！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

PSP终极奥技(修订版)

■定价：19.8元　接受邮购

五大专题，四大攻略，本期内容更加充实，8.8元让你过足眼瘾。赠送华丽大DVD光盘，满载双周最流行掌机流行资讯，更加超值。作为新年第一期，本刊将给你带来更多惊喜。



掌机迷2008年第1期

■定价：8.8元　接受邮购

七十分钟豪华影象满载！本期赠送《偶像大师》官方限定贺卡。新春热门游戏大作一网打尽，全平台游戏讯息，次世代电玩风采，不可错过。

电子游戏软件2008年第5期

■定价：9.80元　接受邮购

电子游戏软件

2007年第7～24期	9.80元
2008年1、2、3、4、5期	9.80元

电子天下·掌机迷

2007年第1、2、5～9、11～17期	5.80元
2007年第18～24期	8.80元
2008年第1期	8.80元

动感新势力

41、43、44、48～60期	9.80元
48～53、45～60期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～12期	15元
2008年1、2期	15元

机战FAN(4)(新)	19.80元
口袋迷11普通版\豪华版(新)	19.80\29.80元
PSP终极奥技(修订版)	19.80元
NDS终极奥技	19.80元
口袋迷10普通版	19.80元
口袋特训营	18.00元
机战FAN(1)(2)(3)	19.80元
动心琥铂MTV	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2008年1月15日			
2008年1月17日	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	SPG
2008年1月23日	高级战争：毁灭之日	任天堂	SLG
2008年1月24日	模拟人生2 生存	EA	SLG
2008年1月24日	紧急出口DS	TAITO	ACT
2008年1月31日	虫师	MMV	AVG
2008年1月31日	放课后少年	KONAMI	AVG
2008年2月5日	刺客信条	UBI SOFT	ACT
2008年2月12日	纳米飘移2	MAJESCO	STG
2008年2月14日	火影忍者疾风传 影分身绘卷	TAKARATOMY	ACT
2008年2月14日	北斗神拳 北斗之拳的传承者之道	SPIKE	AVG
2008年2月14日	数码怪兽冠军杯	NBGI	RPG
2008年2月18日	FIFA 街头足球3	EA	SPG
2008年2月21日	上帝也疯狂DS	Bullfrog	SLG
2008年2月21日	超热血高校躲避球	ARCSYSTEMWORKS	ACT
2008年2月21日	世界树迷宫2 诸王的圣杯	ATLUS	RPG
2008年2月21日	太空侵略者 X DREAM	TAITO	STG
2008年2月21日	牧场物语 闪耀的太阳与朋友们	MMV	SLG
2008年2月28日	AWAY 随机迷宫	AQ Interactive	ARPG
2008年2月28日	结界师 黑芒楼袭来	NBGI	ACT
2008年2月28日	超剧场版KERORO军曹3 天空大冒险	NBGI	PUZ
2008年3月6日	哆啦A梦 野比与绿巨人传DS	SEGA	RPG
2008年3月6日	花和太阳和雨 无尽的乐园	MMV	AVG
2008年3月13日	影之传说2	TAITO	ACT
2008年3月13日	LUX-PAIN	MMV	AVG
2008年3月18日	SEGA全明星网球	SEGA	SPG
2008年3月19日	樱花大战DS	SEGA	ARPG
2008年3月19日	模拟城市DS2 从古代到未来	EA	SLG
2008年3月19日	时间无价 追寻被夺走的过去	KONAMI	AVG
2008年3月20日	口袋妖怪战队2	任天堂	RPG
2008年3月20日	伊苏DS	FALCOM	ARPG
2008年3月20日	伊苏2DS	FALCOM	ARPG
2008年3月20日	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2008年3月20日	爆走卡车传说BLACK	SPIKE	RAC
2008年3月20日	蜡笔小新 呼风唤雨的电影世界大活剧	BANPRESTO	ACT
2008年3月27日	机动战士高达OO	NBGI	ACT
2008年3月	蓝龙PLUS	AQ Interactive	TAB
2008年4月24日	召唤之夜	BANPRESTO	SRPG
2008年4月24日	侦探神宫寺三郎 无法消失的心	ARC SYSTEM WORKS	AVG

倪伟 天上掉了个馅饼，掉在了我的头上，而且还是过期的……

读者资料 男，17岁，浙江省温州市苑海区瞿溪镇

2008年4月	鬼太郎 妖怪大激战	NBGI	ACT
2008年春	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
2008年夏	召唤之夜2	BANPRESTO	SRPG
2008年	超级机器人大战OG传奇	BANPRESTO	RPG
2008年	太鼓达人DS 七岛大冒险	NBGI	RAG
2008年	死神3rd 幻影	SEGA	SRPG
2008年	弧光之源2	MMV	SRPG
2008年	闪电十一人	LEVEL5	RPG
2008年	弧光之源2 决意	MMV	SRPG
2008年	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2008年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2008年	火炎纹章DS	任天堂	SRPG
2008年	星之卡比 超级迪拉克斯	任天堂	ACT
未定	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
未定	合金弹头7	SNKPLAYMORE	ACT



截止统计时间：2008年1月15日

2008年1月24日	王女联盟	STING	SRPG
2008年1月24日	胜利十一人2008	KONAMI	SPG
2008年1月31日	大战略7	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
2008年1月31日	太平洋暴风 战舰大和 拂晓出击	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
2008年2月5日	回游历险记	ATARI	ACT
2008年2月7日	灵魂代码	SCE	RPG
2008年2月7日	基连的野望 阿克西斯的威胁	NBGI	SLG
2008年2月21日	大蛇无双	KOEI	ACT
2008年2月21日	太空侵略者 XDREAM	TAITO	STG
2008年3月4日	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2008年3月19日	海腹川背P	MMV	ACT
2008年3月27日	怪物猎人P2G	CAPCOM	ACT
2008年3月27日	反逆的鲁路修 失落的色彩	NBGI	AVG
2008年春	瓦尔哈拉骑士2	MMV	RPG
2008年春	死神 魂之热斗5	SCE	FTG
2008年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2008年	梦幻之星P	SEGA	ARPG
2008年	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
2008年	黑暗衰落	Ivolgamus	PUZ
2008年	反重力赛车 脉搏	SCE	RAC
2008年	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
2008年	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
2008年	星海传说 再次启程	SQUARE ENIX	RPG

任宇昕	我出国的两年里无时不挂念着掌机迷，现在回来了，PG温馨依旧，我心依旧。
读者资料	男，15岁，北京市西城区

ROCKMAN 20TH ANNIVERSARY
洛克人20周年纪念



CAPCOM的小英雄

《洛克人》系列自87年问世至今，已经成为知名的系列游戏。



系列人物大集结

洛克人目前已经发展成多个系列，其中X和ZERO的人气最高。

PART4 DASH系列——人类少年的热血冒险

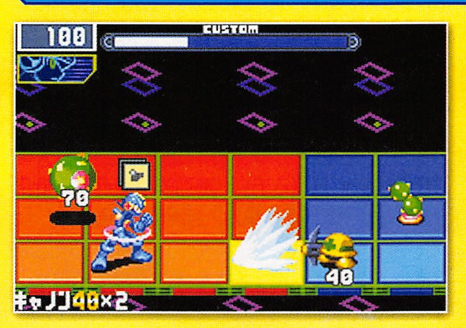


90年代初期，正是PS主机兴起的年代。接触过三上真司的《生化危机》后，稻船敬二产生了将《洛克人》系列制作成全3D动作游戏的想法，最终诞生了《洛克人》大家庭中的另一个家族《DASH》系列。1997年发售的初代《DASH》是《洛克人》系列中第一部3D化，同时也是第一部RPG化作品。《DASH》系列的人设和世界观与《洛克人》的其他系列作品有很大不同，主角Rock Voinut是一位普通的人类少年，而非机器人或电脑程序，在游戏中他经常以脱下头盔的形象出现。（NDS游戏《洛克人ZX》受这一设定的影响很深）除了两位主角Rock和Roll外，可爱的小家伙哥布也是设定十分成功的角色。《DASH》系列清新自然的游戏风格受到了玩家的热烈好评，但作品本身却一直处于曲高和寡的状态。PS的3D机能尽管和同时代的3DO及SS相比已经较为强大，但显然难以描绘出稻船心目中的理想世界。作为APRG作品的《DASH》，最为致命的弱点在于迷宫和战斗过于单调，这显然也是出于PS机能限制的无奈之举。虽然《DASH》系列的销量一直不尽人意，但玩家对它的评价却非常高。2002年初，在稻船敬二同KONAMI著名游戏制作人小岛秀夫的访谈中，小岛表示对于CAPCOM彻底放弃《DASH》系列感到十分惋惜，并认为“相比较《鬼武者》系列，我认为《洛克人DASH》是更让我敬佩的作品”。如果《DASH》系列能够挺到PS2时代到来，该系列完全有可能成为一款一流佳作。但全力开发《鬼武者》系列的稻船敬二已经没有继续制作《DASH》系列的能力。在推出了三部作品后，被稻船敬二寄予无数希望的《DASH》系列就此寿终正寝，这不得不说是一种遗憾。

《DASH》系列的正统作品和外传合计只有三部。于1997年和《X4》同期推出的《洛克人DASH：钢铁之心》是系列的第一部作品。在2000年末，这部作品还曾经移植到N64平台上。1999年推出的《多哥与哥布》是系列的外传作品，游戏采用了任务制方式，以收集金钱还债为游戏目标。这部作品最大的亮点在于可以培养多达40个有趣的哥布，耐玩度较为丰富。2000年初登陆PS平台的《洛克人DASH2：伟大的遗产》是系列的最后一部作品。2006年，CAPCOM将两部《DASH》系列的正统作品强化移植到了PSP平台。PSP版《DASH》不但画面更为清晰，屏幕比例也被调整为16：9。错过了这个系列的玩家不妨考虑在PSP上重温经典。

附录：《洛克人DASH》系列发售年表
《洛克人DASH：钢铁之心》（PS，1997）
《多哥与哥布》（PS，1999）
《洛克人DASH2：伟大的遗产》（PS，2000）
《洛克人DASH：钢铁之心》（N64，2000）
《洛克人DASH：钢铁之心》（PSP，2006）
《洛克人DASH2：伟大的遗产》（PSP，2006）

PART5 EXE系列——网络时代的新传奇

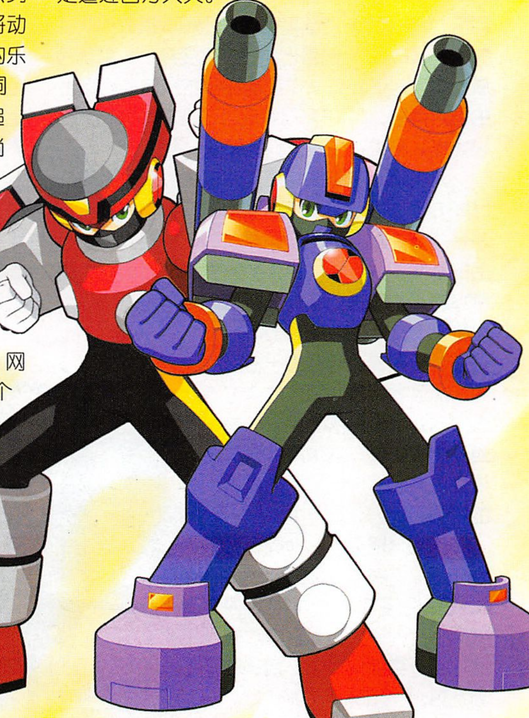


2001年初，任天堂的王者掌机GBA登陆日本市场，CAPCOM制作的《洛克人EXE》作为首发软件中最重头的作品横空出世。在GBA首发一年中的作品里，《洛克人EXE》是唯一一款真正达到32位机画面水准的游戏，作为一款首发作品更显得难能可贵。系统方面，《EXE》是一部真正的RPG作品。战斗在一个由18个方格组成的战场上展开，玩家需要操纵洛克人使用各种多姿多彩的芯片将敌人击倒。击倒敌人后，根据战斗中玩家的表现可以得到不同的奖励，以高级别击倒敌人就可以获得该敌人的战斗芯片。《EXE》系列并非简单的《口袋妖怪》模仿者，稻船敬二将动作、战棋、卡片、RPG等多种不同游戏类型的乐趣完美地融合在一个精妙的战斗系统中。同时，《EXE》系列在核心理念上依然是一款追求技术和爽快的动作游戏，RPG的外表下流淌的依然是动作游戏的血液。

剧情设定方面，《EXE》系列将时间设定为和现实世界相同的200X年。IT技术的迅速发展让人类进入了网络社会，每个人手中都拥有被称为PET的便携电脑终端，在PET中则安装有具有人类思考能力的虚拟程序人——NAVI。网络带给人类便利的同时，也带来了灾难。一个称为WWW（WORLD3）的组织利用病毒和邪恶的NAVI在网络中进行着破坏活动。在秋原镇，有一位精通杀毒的少年光热斗，他和自己的NAVI洛克人，逐渐展开了和WWW组织的战斗……

稻船敬二将《EXE》设定成始祖《洛克人》系列在精神上的重生作品。本作的许多剧情设定也和始祖《洛克人》有着密切的联系。热斗的姓氏“光”的英文写法即为“Light”（莱特），而系列的大奸角威利博士也正是始祖《洛克人》系列中的最终BOSS。在剧情中，洛克人、萝尔、布鲁斯、佛尔特这些老角色也会作为NAVI电脑人逐一登场。

初代《EXE》只是一部实验性质的作品，尽管整体素质优秀，但依然存在着敌人和芯片种类单一、地图单调、战斗缺乏变数等等问题。而一年后经过大幅度进化的《EXE2》才是整个系列步入掌机王牌RPG游戏的开始。《EXE2》中的敌人种类远比前作丰富多彩，异想天开的各种有趣的战斗芯片体现了CAPCOM制作人员那无穷无尽的想象力，隐藏要素也非常丰富。除了惯例的芯片收集外，挑战V2和V3强化后的隐藏BOSS、完成支线委托任务、芯片抽奖机、战斗形态转换都是让人乐此不疲的系统。隐藏迷宫WWW、HARD难度以及五星完成度收集更是对死忠玩家吸引力极强的挑战。《EXE2》超白金的素质使得世界各地媒体都给予了本作极高的评价。本作日本市场的累计销量为30万，全球累计销量更是逼近百万大关。



葛一鸣	因为《牧场物语》，我结识了掌机；因为PM，我结识了PG，于是我有了一个更加绚烂多彩的世界！
读者资料	男，15岁，安徽蚌埠九中初三10班，233000，QQ694075982

从《EXE3》开始,CAPCOM学习《口袋妖怪》系列的成功秘诀，将《EXE》新作分为两个版本发售。2003年年末双版本同时出击的《EXE4》在商业上获得了极大成功,仅在日本本土的销量便突破了百万大关。《EXE4》热卖甚至让当时CAPCOM极度紧张的财政状况得到了相当程度的好转。

求新求变是《EXE》系列能够立于不败之地的法宝。尽管战斗芯片系统作为系列的核心一直没有改变，但种类丰富的支线系统在续作中一直在不断添减和修改。《EXE3》中的NAVI自组装，《EXE4》的锦标赛、暗黑芯片、灵魂融合和完全同步，《EXE5》的暗黑灵魂融合和战棋式组队战关卡，《EXE6》的兽化和超兽化变身……常玩常新使得《EXE》每一作都能在日本保持60万以上的稳定销量,《EXE》已经成为了几乎可以和《口袋妖怪》相提并论的掌机金牌RPG系列。

天下没有不散的筵席，《EXE》系列最终在《EXE6》中画上了句号。而2006年年末登陆NDS平台的《流星洛克人》则是《EXE》在双屏掌机上的延续。《流星洛克人》系列的战斗画面采用NDS的3D机能进行制作，战场的范围则从18格缩小到15格,节奏比较《EXE》系列明显加快。同时由于洛克人装备了盾牌的原因，战斗中化解对方攻击的常用手段从躲避变为了防御，这也是《流星洛克人》和《EXE》系列最大的不同之处。

作为《洛克人》20周年纪念作品，CAPCOM已经决定将《流星洛克人》发展成为NDS平台的一大长期品牌。祝愿这部延续了《EXE》精神的新系列,能够在未来一路走好。

周边作品

《EXE》系列的外传作品十分庞大，遍布各大机种。

2003年推出的NGC平台游戏《洛克人EXE：传送》是一部将RPG版《EXE》改编为动作游戏的原创作品。战斗芯片系统在这部作品中依然得到了保留，卡通渲染风格也颇有风味。但本作并非由开发《X》或《ZERO》系列的小组开发，低劣的动作性阻碍了本作成为一部经典作品。

WS平台的《洛克人EXE：WS》和《传送》类似,也是融合了战斗芯片系统的传统动作游戏,但这部作品由BANDAI代工，所以素质依然不高。

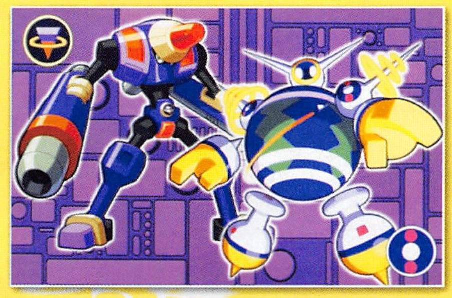
GBA版《洛克人EXE：战斗芯片GP》和WS版《洛克人EXE：N1战斗》是同一款跨平台作品。这部作品中，玩家完全无法操纵NAVI，唯一需要做的只有设定战斗芯片的使用顺序，通过设定完善的顺序取胜。由于战斗十分单调乏味，这两部作品的风评相当糟糕。而开发这部作品的小组也并非CAPCOM第二开发部,而是负责开发《ZERO》系列的Inti Creates公司。

《洛克人EXE4.5:真实行动》是发售日期介于《EXE4》和《EXE5》之间推出的实验性作品。这部作品中玩家无法控制NAVI的移动，只能控制NAVI发动攻击的时机。虽然本作在战斗爽快感方面不如正统的《EXE》作品，但战略性则十分出色。游戏对应GBA卡带的真实时钟，因此具备一定的PDA功能，玩家可以把游戏当作闹钟和记事本使用。本作最大的特点就是可操纵的人物数目众多，算上隐藏人物一共有21个能力不同的NAVI供玩家选择。

2005年在NDS平台推出的《洛克人EXE5：双生领袖》是正统系列中较为特殊的一部作品。NDS版对GBA平台《布鲁斯小队》和《卡尼路小队》



宗晓超	不管过年不过年，不管任何人的旁加阻挠，入手！入手！入手！总之，PSP2000我不能少！
读者资料	男，19岁，四川省南充市西南石油大学计算机学院，673100，QQ756396881





两个版本进行了整合，并加入了利用触摸屏操作的新要素，是一部完成度非常高的佳作。

CAPCOM还推出了街机平台的一部卡片游戏作品《洛克人EXE：战斗芯片竞技场》以及手机平台的《洛克人EXE：网络幻影》。不过由于国内玩家没有机会接触这两部作品，在此就不多做介绍了。

作为CAPCOM的摇钱树，《EXE》系列的周边商品可谓层出不穷。除了模型和手办外，最著名的周边莫过于玩具公司TAKANA推出的迷你游戏机PET。通过购买芯片卡带，玩家可以在PET中使用各种战斗芯片进行战斗。同时PET还可以和GBA版《EXE》游戏进行联动。由于有着多种用途，PET多年以来一直都是十分畅销的周边系统。



↑2007年11月，《洛克人》系列诞生20周年的官方纪念活动在日本举行，该系列生父稻船敬二亲临活动现场，为自己的“孩子”庆祝生日。

附录：《洛克人EXE》系列作品发售年表
《洛克人EXE》（GBA，2001）
《洛克人EXE2》（GBA，2002）
《洛克人EXE3》（GBA，2003）
《洛克人EXE3：BLACK》（GBA，2003）
《洛克人EXE：传送》（NGC，2003）
《洛克人EXE：WS》（WS，2003）
《洛克人EXE: 战斗芯片GP》（GBA，2003）
《洛克人EXE：N1战斗》（WS，2003）
《洛克人EXE4锦标赛：红日/蓝月》（GBA，2003）
《洛克人EXE4.5》（GBA，2004）
《洛克人EXE5：布鲁斯小队》（GBA，2004）
《洛克人EXE5：卡尼路小队》（GBA，2005）
《洛克人EXE5：双生领袖》（NDS，2005）
《洛克人EXE6电脑兽：古雷加/法古扎》(GBA,2005)
《流星洛克人：飞龙/天马/雄狮》(NDS，2006）



后记：CAPCOM不灭，ROCKMAN不死。

经历了20年的风雨，《洛克人》现有的五大家族都已经宣告完结，NDS平台的《洛克人ZX》和《流星洛克人》是硕果仅存的两大新系列。尽管《洛克人》系列已经逐渐走向了衰落，但他为动作游戏所贡献出的营养已经被CAPCOM各大动作游戏系列所吸收并发扬光大。英雄不应该被历史埋没，《洛克人》系列也是一样。谨以此文，纪念稻船敬二的《洛克人》系列20年来为我们带来的欢笑和快乐。

全文资料收集来源：CAPCOM官网、巴哈姆特百科、维基百科、欧美游戏网站IGN。



最终幻想EXE

文/GJW

第一回 幻想的起源

十一年后，巴伦的一所高级学校——杰洛霖莱小学。

放学的铃声又一次打响，学生们兴高采烈地与老师们道别，只有他——五年级AG班学生王·巴特拉。孤儿的生活是不可能想象的，离开了可亲可敬的老师，就要在街头继续打零工，继续忍受旁人的侮辱与耻笑。他看到了接学生的家长们，抱住自己的孩子，心中涌上一股莫名的酸楚……父亲、母亲在哪里啊？

很快，学校空荡荡的，教师们也在纷纷离校。那些教师们鄙夷的眼神仍在击打他那脆弱的心，他的怒气冲到脑顶，紧紧握住了拳头，有一股想揍他们一顿的冲动。

“王，还好吗？”校长切穆锡斯·萨雷姆关切地拍了拍他，“这些屡教不改的愚昧教师，就是对你有特殊的看法。真抱歉。你不要太多的理他们就是了。”

“不要想这些不愉快的事情了，亲爱的王。”一个温柔的声音从他耳边传来，原来是新化妆术教师蕾雅特·卡特利尔。她的手抚摸着王，王本来攥得紧紧的拳头慢慢松开了。“如果有什么事，今天你可以先去我家。”

“不，没什么……谢谢您。”王倒有些惭愧了。说实话，这个世界上或许只有卡特利尔老师和萨雷姆校长对他好。

“坚强点，孩子。”校长的话语就像是父母的祝福。王打心底这么认为，他好像忘记了所有烦恼。

王刚出校门，就发现校门口有一少年甩卖装备。虽没多少钱，但看到这些物超所值的东西，王心里一动，刚想买下，忽然听到有人大骂。王还没反应过来，喊叫着的史·萨雷姆一下子冲上去，“你这不是损人利己么？”

“骗钱？你倒说是怎么回事啊？”

史不愧是萨雷姆校长的长子，见过的世面真不少，“看你一身打扮就是盗贼，哼！”他顺手抄起一件铠甲，仔细端详了一番，“这上面刻着‘顾·阿拉蕾’，恐怕阿拉蕾一族不盛产盗贼吧！这不是你自己的东西。你为什么要干这种三流之事？”

那人哑口无言，只得道出实情：“我自从无家可归后，干这行四年多了，这是我今天刚偷到的，如果你答应我一个条件，我就把它们归还失主，怎样？”



王心里一惊：又被别人耍弄了，难道这个世界上的所有人都故意这样羞辱自己吗？……

实际上文是无意的。

“什么条件，另外记得报上大名。”史毫不客气。

“我叫文·卡修恩，想同你创建一个社团，因为……”文在史耳旁小声嘀咕一阵，“OK？”

“什么？原来是这样。那可就危险了！”史忧心重重，旁边的王摸不着半点门道。

“那，我们最好让那个叫顾的人也加入，他是个刚转成的骑士(一般的骑士，不是龙骑士)。”文对顾还挺了解，“对了，你加入也行啊！”文

突然想到身边的王。

王看看文，犹豫不决。直到史使了个眼色，王才对自己刚才误解文的事半信半疑，“虽然我不知道事情的缘由，不过我……相信你们，”王拿起手中的剑，“就靠它了！”

文和王还不知道史的尊贵身份。

于是，众人向顾的家前行。走在半路上，地面上出现陷坑，众人落入。史先爬了起来，觉得还是在家呆着做“公子”舒服，至少只有软着陆。他拍拍屁股，怨道：“怎么搞的？”

众人发现这是一个洞窟。由于陷落点离地面不低，身为盗贼的文都爬不上去，只能放弃原路返回的计划。突然有几团黑影向众人袭来，众人定神一看，10只哥布林！

“三对十啊，好小子……”王斗志昂扬，“我一剑劈烂它一个！”

“不要操之过急，”史显得很镇定，“咱们的力量还不够，我只有Lv3……你们呢？”

“说实话，我只有Lv1……”文惭愧地说。

“没关系，”王插了一句，“不能逃避！我们只有经过磨炼，才能强大，才能不受欺负。”

这句话点燃了众人的斗志。王持着单手剑勇猛冲杀，史在后方尽力使用低级黑魔法，文则吸引敌人的进攻。很长一段时间后，哥布林倒是干掉几只，可由于防御力太低，众人已经遍体鳞伤，甚至几次险些被秒杀。回复剂显得多么重要啊，可却被我们可爱的众人用完了（郁闷呀，我的妈……）！

就在这千钧一发之际，后面的通道里传出一阵细微的响声。文和史抗敌正酣，唯一发现的王谨慎地捕捉响动。那响动时强时弱，最后不见了，王都快急出心脏病了，还好那响动更近了。终于，一位身着白袍的白魔法师映入眼帘。

那人见到有人在艰苦战斗，先是大吃一惊，然后迅速用白魔法为众人治疗外伤。众人如获新生，三两下干掉了剩下的哥布林。王来不急压压惊，就跌跌撞撞地跑向那人，紧紧握住他的手，“多谢……多谢救命之恩。敢问仁兄……仁兄的名字是……是……”王气喘吁吁，说话都极不利索了。

“我叫林，林·维克多尔。”对方有点不好意思，“救死扶伤本是白魔法师的职责，没什么。”

“你出手很快，魔法效果也不弱。我们需要你这样的出色的人，身和心同样出色的人……”史开始发挥他强大的说服力，“加入我们的社团吧，危险的世界需要你。”

林本想考虑一下，可当他的目光转向坚定的王时，便一下子下定决心，“好，就和你们同行了。可……”林又担心起来，“你说‘危险的世界’，请问怎么回事？”

史看看文，像是征求意见，文只是摇摇头。史只好清清嗓子，“呃，恐怕还要暂时保密，对不起……”

文或许认为只有史才有资格知道这些吧。

王感觉文和史这股保密的劲，就像卡特里尔老师一样，既美丽，又神秘……他突然想起自己还要上学，但顾及团队士气，就先咽在自己嘴里不做声。不一会，他在洞壁上看见了一个奇怪的图形：上面是三把剑和一把长刀，下面是两把盾，组成了一个似书非书的东西，上面刻着五个因风化而辨认不清的字，还有一个大大的“VII”（7）。不过他并没太在意。

众人继续前进。走着走着，一道刺眼的强光让众人什么也看不见。几分钟后，众人慢慢睁开眼，惊奇地发现有一个地下泉在面前，一道阳光射在水面上，折射出的光惊人的刺眼，就是这光搞得众人头晕目眩。可阳光从哪来的呢？众人向上望去：终于没有“顶棚”了，泉四周都是高高的岩壁，让人生畏。众人环顾四周，还好，对面的壁上有一个攀达地面的绳梯。

“我们淌水过去吧。”文好像看见了希望。

众人喜滋滋地踏入水中，准备到泉水对面爬梯。没想到泉深处出现一个大旋涡，众人被卷到水中……

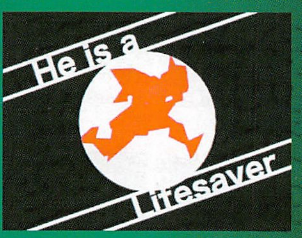
（未完待续）



彭子懿	思PG，无奈囊已空。俯首唯有相思泪，他日若得视珍宝，坐躺卧立读4遍。（猴子：忆江南最后一句应该是5个字吧？）
读者资料	男，13岁，兰州城关区大雁滩861号2单元701，730010

掌机迷 POCKET GAMER DVD 内容导读





◆影像部分

怪物猎人P2G
高级战争 毁灭之日
赤川次郎悬疑事件
回游历险记
紧急出口DS
王女联盟
上帝也疯狂DS

◆PC部分使用方法

把光盘放进PC光驱，在光驱盘符上点右键打开，然后进入PG文件夹中，里面就是PC部分的内容了。光盘中部分软件需要用WINRAR解压打开。



◆PSP当期游戏推荐

埃及祖玛
最终幻想9汉化版
零式舰上战斗记2
[经典回顾]太鼓达人P2



本期附送了《最终幻想9》的汉化版，把目录拷到GAME下即可。此外还附送了经典音乐游戏《太鼓达人P2》作为回顾。

◆NDS当期游戏推荐

怪物卡车
茶犬大冒险 梦想世界旅行
高赔率地下麻将列传
符文工房 新牧场物语2
王牌投手 振臂高挥
埃及祖玛 法老王的挑战
哆啦A梦超棒球外传
人生游戏Q DS
蠢才秀 游戏版
马里奥&索尼克 北京奥运会



◆编辑附送

音乐推荐
太鼓达人原声
图片壁纸
卡片英雄以及…





